昭和63年10月7日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第19号通巻56号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250 YEN

ファミコン必勝本

この秋の新作のすべてがわかる大特集!!

NEWS

ドラクエVはスーパーファミコンで発売!!

任天堂社長、爆弾発言!!



●新作ソフト徹底紹介

スーパーマリオブラザーズ3／三国志

ファイナルファンタジーII／アキラ／貝獣物語

忍者龍剣伝／プロ野球殺人事件／魁!!男塾／大戦略

エイリアン・シンドローム／サトルとエリカの夢冒険／ダンディー

コナミックスポーツインソウル／源平討魔伝／ウルティマ・聖者への道

●好評連載中!!

シミュレーションゲーム入門講座／小説ウィザードリィ・ウィズ友の会／PCエンジンクラブ

●RPGおたすけQ&Aイース

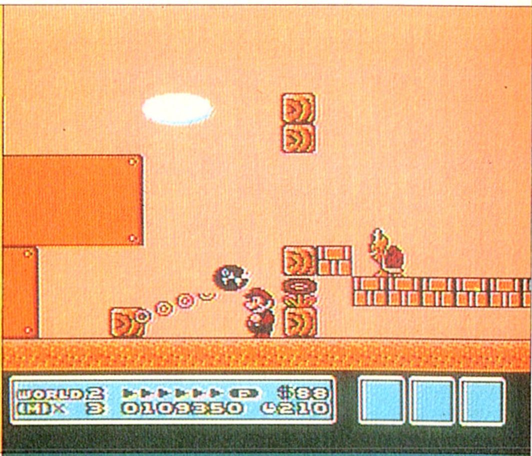
1988 Vol.19

10月7日号


TAITO
富田裕美ちゃん
堀江昭宏くん
4人で遊べる
愛と希望のファミコンソフト
たけしの戦国風雲児
ファミリーコンピューター用
ROMカートリッジ
カレー屋タケちゃん
おお丸
きん 4849
ちから 100
にんき 0
かーど 4まい
へい いらっしゃいまし なにを ごしょもうで？
しょくじする そとへでる
サイコロ振って、諸国を歩けば、抱腹絶倒、珍道中。誰でも遊べる、4人で騒げる、バラエティゲームをビートたけしが作った！ファンキー坊主に、パンクのかごや、バニー姿のお茶屋の娘………とぞくぞく出てくるキャラたちは、みーんなどっか変わり者。一本で5度おいしい。
5つのハチャメチャストーリーに、数々のチャレンジエリアを盛り込んだ、前代未聞のファミコンソフト。
この秋、日本のお茶の間は、この一本で幸せになれる。



たけしの国から、こんにちは。
たけしの戦国風雲児
藤嶋 亮くん
丸塚 功くん
キミもタイトーの広告に出てみないか。
タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、左のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！
あて先：〒100 千代田区内幸町2-2-3 日比谷国際ビル10F タイトーファミコン事務局
11月25日発売
予定価格5800円
株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340
ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。 ©TAITO CORP. ビートたけし 1988



WORLD 2 0109350 $88 210



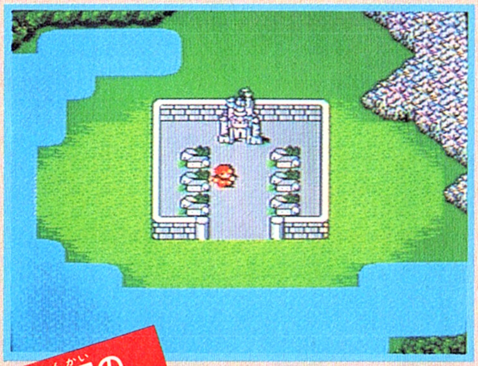
きょうのごご かれと
プリンセスホテルであって
そのことをきいたんですけど
ただの デマだったんです。

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

あ～きになればっ♬運動会に遠足に、行事いっぱいのシーズンね。秋の夜長をファミコンして過ごすシーズンでもあるし。じっくりやろう！良いゲーム!!



今回の注目ソフト

全国400万のファンを持つ「週刊少年ジャンプ」のキャラクターが総出演。文字どおり12位から7位へジャンプ!!

読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.18のアンケート・ハガキより

『イース』発売後は、前回待望の1位になった『ウィザードリィII』、発売日が決定した『スーパーマリオブラザーズ3』、根強いファンを持つ『ファイナルファンタジーII』の三つ巴の戦いになりそう。それぞれ独得の世界を持ったゲームだから、それぞれのファンも負けてられないね。それにしても3本とも発売はまだまだ先だなあ。

ファイナルファンタジーII強し!! ウィズII、マリオ3が続く！

画面写真も公開され、ゲームの内容も明らかになりつつあるファイナルファンタジーIIがいっきにポイントをあげ、今号トップの座についた。問屋さん向けの発表会でもなかなかの人気ぶりだった。ウィズII、マリオ3はほとんど肩を並べ、1位の座を狙っている。ソウル・オリンピックを目前にして、コナミックスポーツが4位に上昇。初登場9位のナムコの本格RPG貝獣物語も今後どういう動きをみせるか注目したいところ。バンダイのキャラクター戦略の最終兵器(?)ファミコンジャンプの人気はまあ当然というべきでしょうか。



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	3	ファイナルファンタジーII	スクウェア	252
2	1	ウィザードリィII	アスキー	197
3	2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	190
4	7	コナミックスポーツインソウル	コナミ	83
5	5	三国志	光栄	73
6	4	イース	ビクター音楽産業	60
7	12	ファミコンジャンプ	バンダイ	41
8	9	源平討魔伝	ナムコ	40
9	―	貝獣物語	ナムコ	33
10	8	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	32

順位	前回	タイトル	メーカー
11	11	ベストプレープロ野球	アスキー
12	6	ファミコンウォーズ	任天堂
13	14	魁!! 男塾	バンダイ
14	18	ファンタジーゾーンII	サン電子
15	―	ナイトライダー	パックインビデオ
16	―	キック&ラン	タイトー
17	―	北斗の拳III	東映動画
18	―	霊幻道士	ポニーキャニオン
19	―	ホームランナイター	データイースト
20	22	大戦略	ボーステック
21	30	アキラ	タイトー
22	25	ウィザードリィ	アスキー
23	17	Might and Magic	学研
24	―	プロ野球?殺人事件	カプコン
25	15	SDガンダムII	バンダイ
26	16	ウルトラマン倶楽部	バンダイ
27	19	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ
28	28	孔雀王	ポニーキャニオン
29	29	桃太郎電鉄	ハドソン
30	27	ロックマン2	カプコン

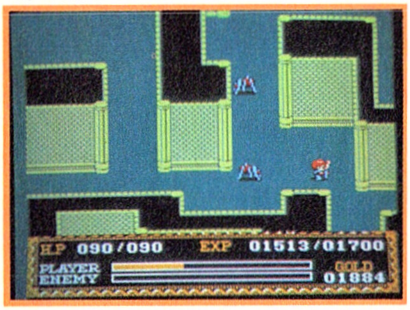
●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋

TOP 10

パソコンでの知名度をバネに、『イース』がポーンと1位に。好調『ドラゴンボール～』をおさえました。久々の大型RPGに人気は集中したもよう。

『ファミコンウォーズ』と『熱血高校～』はこのところ安定して上位に。新作を押しのけて居座る構えを見せてます。以下、新作では『サッカーリーグ～』・『マネーゲーム』・『不如帰』がランクイン。スポーツとお金が戦国時代に勝ったような、現実的な順番になりました。さーて。次号の1位の予想は難しいぞ！　（ヒラ坊）



「ドラクエIII」以降、久々の本格RPG、『イース』パソコン版の移植だが、廃坑が2つになったり、イベントも複雑になった。経験値かせぎがちょっとツライ!?

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	イース	ビクター音楽産業
2	1	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ
3	4	ファミコンウォーズ	任天堂
4	6	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
5	—	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト
6	—	マネーゲーム	ソフエル
7	—	レインボーアイランド	タイトー
8	5	ドラゴンクエストIII	エニックス
9	2	燃えろ！プロ野球'88決定版	ジャレコ
10	—	不如帰	アイレム

●パソコンゲーム

TOP 10

人類滅亡後の地球で、生き残った怪物たちを主人公にエイリアンと最後の最終戦争（笑）を繰り広げるという異色RPGが1位。ブレイングレイの作品は『抜忍伝説』以外まだ出てなかったんですが、幸先のいいスタートと言えるでしょう。そう言えば2、3位の『太平洋の嵐』シリーズのG.A.M、それに4位の『ディガンの魔石』のアーテックなど、今回はけっこう新しいメーカーが上位を占めたチャートでしたね。

さて、注目は『ディガン～』。なんと音楽がばんばひろふみだそうで、ナイスですねえ。　（ベニー松山）

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	10	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ/PC-9800・8800シリーズ
2	—	太平洋の嵐（パワーアップキット）	G.A.M/PC-9800シリーズ
3	—	太平洋の嵐（DX）	G.A.M/PC-9800シリーズ
4	—	ディガンの魔石	アーテック/PC-9800シリーズ
5	—	ゲンジ	ホットビィ/PC-9800・8800、M1、他
6	—	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト/PC-9800シリーズ
7	2	THEプロ野球激突ペナントレース	コナミ/MSX2
8	1	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-9800・8800、X1、他
9	8	Y'sII	日本ファルコム/PC-9800・8800、他
10	—	DIABLO	ブロダーバンドジャパン/PC-9800シリーズ、他



主人公は怪物。異色性が受けてか、1位に輝いた『ラストハルマゲドン』。

●アーケードゲーム

TOP 5

テーブルタイプは4本も新登場があります。なかでも注目したいのがカプコンの『ロストワールド』。独自のチップによる密度の高いグラフィックが、まずは好評を博しました。それと、コンティニューのコインを入れたとき、元のパワーアップ状態で復活できるこのシステムも商売上手。いや、ユーザーサービスというべきでしょうか？　そんなこんなの話題作です。アップライトは今号もあまり変動なし。『ワースタ』と並んで『ファイナルラップ』がまた1位。ナムコもの強し。（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	—	ロストワールド	カプコン
3	—	スタジアムヒーロー	データイースト
4	—	スカイソルジャー	SNK
5	—	最後の忍道	アイレム

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	ギャラクシーフォース	セガ
3	3	コンチネンタル・サーカス	タイトー
4	—	チェッカーフラッグ	コナミ
5	5	アフターバーナー	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

夏の終わりに、忽然と姿を現した『スーパーファミコン』報道。現ファミコンを越える、究極のゲーム機がその全貌を明らかにしようとしているのだ。気持ちを落ちつかせて、Let's Read!!

NEWS ニュース

任天堂社長、スーパーファミコンを語る!!

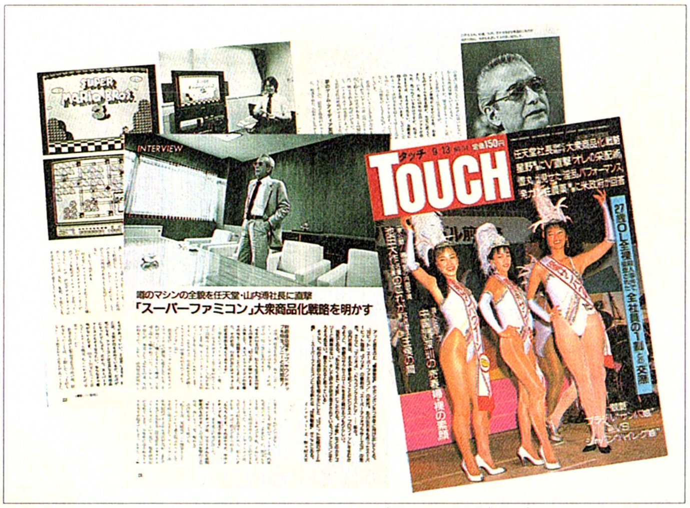
昨年９月９日付の京都新聞紙上で、任天堂社長、山内溥氏は『スーパーファミコン』という名を初めて公にした。そして、１年。再び山内社長の口が開かれた。しかも、「スーパーマリオブラザーズ４」「ドラゴンクエストＶ」という具体的なソフト名と共に。『スーパーファミコン』という、真に夢のような家庭用ゲーム機がその姿を徐々に現そうとしている。興奮を抑えきれず、必勝本編集部は、情報を分析し、ニューマシンの解明を試みた。『スーパーファミコン』は果してどんなハードか？　そしてソフトの可能性は？　じっくりお読みください。

「ドラクエⅤ」はスーパーファミコンで!!

任天堂山内社長が、今回スーパーファミコンについて語ったのは、８月30日発売の『TOUCH』(小学館）誌上、野々村文宏氏のインタビューに答えるという形だった。下記の重大発言をキーワードに、大衆商品としてのスーパーファミコンの可能性とその戦略をかなり具体的なラインまで明らかにしたといえる。ただし、最大の関心事の発売日と価格については、白紙の状態。11月21日の発表で、どこまで明かされるのか。解禁まであと２ヵ月。

任天堂山内溥社長爆弾発言の内容

1. スーパーファミコンの仕様等は11月21日発表
2. 16ビット機で、CPUの石には〈65816〉を使用
3. サウンドチップは特注で、ソニーと共同開発
4. ソフトは、量より質、"年10本主義"で
5. オリジナル3本、他「スーマリ4」「ドラクエⅤ」も
6. ハードの初年度売り上げ目標は最低300万台



▲「私はこのままでは、(ファミコンは）そろそろ危ない、消費者に飽きられると思っています。」スーパーファミコンへ意欲を示す発言が次々と飛び出した

発売日は？定価は？　そしてスーパーファミコンの真の狙いは？

では、このビッグニュースにゲーム業界の人々はどう反応したか──。

「発売日は来年春の線が濃厚。半導体不足が解消されるのが、その頃ですからね」と、報道の火ダネとなったタッチの記事の筆者、野々村文宏氏は予想する。同様に発売日については、年末年始ソフトが出払った時期で、しかもファミコン離れを早めに食い止めるとの理由から、「来春」との意見が多い。

次に、定価。値段の話になると業界内では意見が分かれた。

現在のファミコンと同じ￥14800から、ＰＣエンジンと同じ￥24800まで、1万円の幅をもって憶測は飛びかう。また一時期噂になった、旧ファミコン下取り説については「任天堂とユーザーは得しますけど、玩具店やわれわれにはメリットが無い」(玩具流通関係者)との声もあり、実現は微妙だ。この下取り問題を解決した後、定価は決まると思われる。「２万円以上か？　以下か？　によって商品の販売の仕方や家庭での使われ方が違ってくる。だから定価がいくらになるかによってゲームの将来は大きく変わる」。(前出・野々村氏）そんな意味でも定価は注目の的だ。

証言1　野々村文宏氏　フリーライター

Q：スーパーファミコンはブームになる？
A：パソコン業界は、あーでもないこーでもないと言いながら高い価格にしてしまう体質がありますが、玩具業界は逆。任天堂はかなり努力するでしょうね。しかし、ソフトメーカーと目の肥えたユーザーにどれだけ支援されるか、がやはり鍵になりそう。

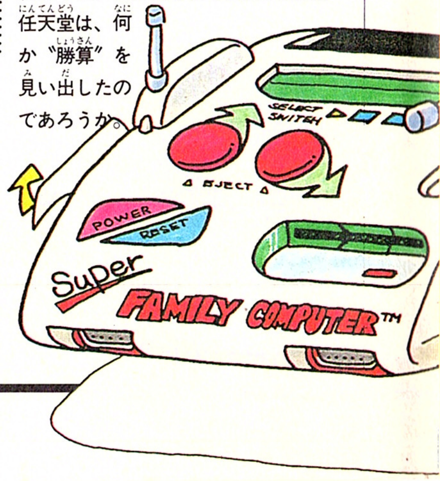
証言2　中村光一氏　ドラクエシリーズのプログラマー

Q：ドラクエⅤは本当に……？
A：優秀なハードにはもちろん興味があります。ですが、こればっかりはハードの販売台数を考えないと、何とも言えません。個人的にはネットワークゲームに関心が高いし、開発してみたいので、通信機能が充実したマシンになってほしいですね。

そして、山内社長に突然スーパーファミコン用ソフトとして白刃の矢を向けられた「ドラクエⅤ」。さっそくエニックスに問い合わせてみた。

「山内社長から、うちの福島社長に非公式な形で申し入れがありましたが、具体的な進行はまだ。今、ＰＣエンジンの動向を見ているのと同様に、未知のハードに対してはまず調査を重ねたいですね」との解答を広報担当者から得た。慎重なコメントながら、その可能性は十分にアリをにおわせた。また任天堂は、「スーマリ４とは別に現在開発しているゲームが３本あります。そのうちの２本の内容をハードと合せて公表したい」との考えを示した。ソフトは水面下で動いている。

スーパーファミコンの正式な記者発表は11月下旬を予定。この日程は、当面の対抗機種、ＰＣエンジンの年末商戦へのけん制とも思われる。世に言う"ハード戦争"がこの冬から始まる。しかも、生々しい人気ソフトのタイトル名が連呼されながら……である。夏の終わりに、突然鳴り響いた山内発言。任天堂は、何か"勝算"を見い出したのであろうか。



◎〈スーパーファミコンの仕様〉16ビットで、CPUの石は現在のファミコンと互換性のある〈65816〉使用。サウンドチップは特注で

スーパーファミコンはどんなマシンで何ができるのか？

スーパーファミコンはこれだけスゴくなる!! 超機能詳細予想!

名前に〝スーパー〟と付けて呼ばれ、これだけの期待を一身に受けての登場だ。あやふやなものではなく、どれだけ〝すごい〟のか、ということについて触れていきたい。

必本編集部が総力を結集して集めた証言をもとに、その〝すごさ〟を予想してみた。

- 処理の高速化
- グラフィックやスクロールなどの画面表示能力の強化（キャラの縮小拡大も自由自在）。
- 通信機能の標準、あるいはオプションでの装備（従来より手軽に）
- 将来性を含め、大衆に受け入れられるような拡張性。

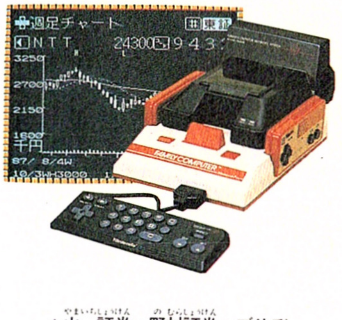
などが考えられる。これらは、8ビット機が16ビット機になり、今まで〝ファミコンの限界〟と言われてきた性能を改善したとしたら？ を根拠にしての仮説である。それと、山内発言の「分衆マシンではなく大衆商品を！」の意図から。ゲーム以外の使いみちを持たせるのでは？ との大前提を持っての予想だ。

では、これらの機能のおかげで実際のゲームでは、どこがどう変わるのか。具体的な予測をしてみよう。

通信機能はスーパーファミコンの目玉になるか？

ディスクシステム導入のとき、電話回線に接続されるのでは……と噂され、また最近とみにネットワークシステムに力を入れる任天堂だから、スーパーファミコンは通信機能が備わっているのでは？ という意見が多い。別売で、しかも安価でと推測は続く。

もし通信機能が普及すれば、ディスクファクスを使わないで行うトーナメントや、複数パーティ参加のRPG、多人数同時スタートとアクションゲームと遊びの幅も広がる。実現は遠い先だろうが、決して夢ではない。



▲山一証券・野村証券・ブリヂストンなどとの連携はスーパーファミコンに引き継がれるのか

現在のファミコンを改良するだけでここまで能力アップが可能だ!!

現在のファミコンの欠点と改良点をリスト・アップしてみよう

1.グラフィック画面の付加

現在のファミコンは、キャラクタを表示するスクリーンと、バックグランドを表示するスクリーンは持っていたが、パソコンのように、1ドットごとに色を変えたり、自由に線を引いたりできるスクリーンを持っていなかった。だから、グラフィックを表示するにも(例えば写真①のような)、小さなキャラクターを並べて、モザイクのように1枚の絵を造りあげることしかできなかったのだ。

スーパーファミコンでは、この弱点を克服。「リブルラブル」（写真②参照）のようにラインを多用するゲームも受け入れるような能力を手に入れるのではないか。

2.仮想画面の拡大

現在のファミコンの弱点としてバックグランドの狭さというものがある。

8方向へスクロールするようなアーケードマシンなどの場合、実際に表示されている画面の4倍（縦2倍の横2倍）の広さ、つまり4画面分のバックグランドが最低用意されている。

ではファミコンは？というと、これが、たったの2画面。実際に映っている部分の縦か横にしか、バックグランドを用意しておけないというわけだ(しかもたった1画面)。だから、上下左右にスクロールするゲーム（例えばドラクエ）の場合、プログラムでその弱点をおぎなってきたわけだ。

3.スプライト表示能力のアップ

「ドラクエ」のパーティーはなぜ4人なのか？ 実は、キャラクターを動かしているスプライトには1画面上に表示できる個数の制限のほかにも、水平に並べられる個数にも限界があるのだ。だから、あれ以上の人数になると、横1例にパーティーが並んだときに、チラつきが出てしまう。PCエンジンは、この能力が高いから、あれだけのキャラクターを動かせるのだ。スーパーファミコンは拡大縮少も可能になるだろう。PCエンジンも真っ青のスプライト表示能力を持つだろうし、（写真③参照）

4.音源の強化

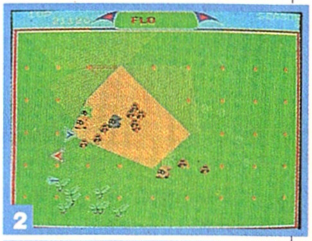
パソコンではもう常識となっているFM音源。スーパーファミコンではそれを越えるために、カスタムの音源チップを搭載するという。アーケードゲーム並の音が家庭でも聞けるようになるのだ。

5.拡張機能

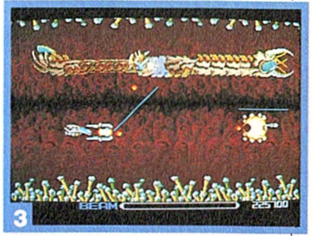
ゲーム専門機に徹するか、本格的なホームコンピュータを目指すか、中途半端は許されそうにない。もし拡張機能にこだわるなら、キーボード、プリンター、さらにワープロ機能とスケールの大きな展開も十分ありえる。



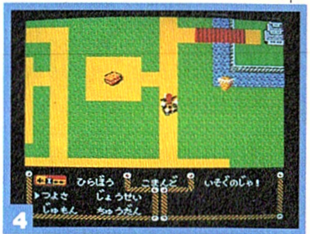
1 ▶従来のグラフィックは、8×8のタイトルを並べて表現



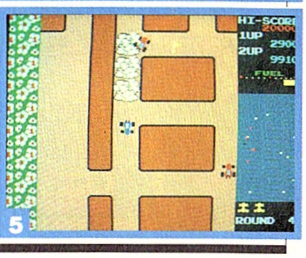
2 ▶新機種ではこんなゲームも楽にこなすような作画能力を



3 ▶PCエンジンでもチラついたこんな画面もスーパーなら



4



5 ▶従来のマシンでは、スクロールする画面の左右に、固定された部分を作れなかった。最新作「源平」でもそれがネックに…

理想を持ってこそスーパー！思想を持ってこそファミコンだ!!



スーパーファミコンの性能は、目に見えないところ、たとえばRPGのシナリオなどの内部の情報処理にも、影響を与えるという。堀井雄二氏は語った。「ワークエリアが大きくなるだけでシナリオやイベントはグッと多彩になるはずです。今のファミコンは2K。これでは小さ過ぎる」と。このように細部においては、従来のファミコンの弱点を補うだけで、かなり高度なハード誕生!! の可能性が高い。

しかし「家庭用モニターを肉眼で見る限り、PCエンジンを上まわることはできない」との声もある。つまりグラフィックだけに頼るのではなく、ハード特性が、どんなゲームアイデアを生むか？が課題となるのは確実だ。

ファミコンと名のつく機種では2代目であり、またほとんどの家庭内でも2台目のコンピュータとなることを目指すスーパーファミコン。単なる勢いに乗って生まれたコンピュータか？ 思想を持って生まれたコンピュータか？ に視線を注ぎつつ、見守りたい。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

今回のゲームは、アクションあり、シューティングあり、アドベンチャーありとバラエティに富んでるね。初のボードつきゲームなんかで家族でゲームするのも一興だ。

9月16日〜10月7日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
9/16	コナミックスポーツインソウル	コナミ
16	霊幻道士	ポニーキャニオン
21	ドナルドダック	コトブキシステム
21	孔雀王	ポニーキャニオン
27	8EYES	セタ
27	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ
30	ビバラスベガス	エピックソニー
30	ナイトライダー	パックインビデオ

8EYES

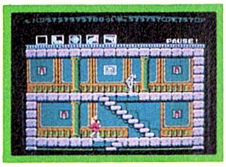


■セタ　■カセット（1M+64K）
■9月27日発売
■¥5800

8つの宝石を集めて敵を倒す「ドラキュラ」タイプのACG。主人公と別に鷹をサブキャラとして操作し、攻撃等に利用できる。

●肩にタカを乗せた主人公なんて、マアなんてザンシンでカッチョイイと思ったのもつかの間、結局はそれらのアイデアがあまり生きていない単調でハードな普通のアクションゲームだったのでした。主人公がとにかく弱いし動きは遅いし、操作は複雑だしと、やたらとストレスがたまる…うがー。（U・山田）

●パートナーの鷹を使っての攻撃というアイデアは良かったんだけど、それをゲームとして生かしきれなかった感じです。操作にかなり無理があるし……。各ワールドに出現する敵キャラのデザインや動きはそれぞれ個性的でユニークなのに、ゲーム展開が単調になってしまったのも残念。（マッキー）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

ビバラスベガス

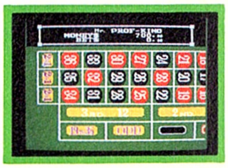


■エピックソニー　■カセット（1M+1M）
■9月30日発売
■¥5900

「BJ」「R」「SM」「K」の4つのゲームを楽しめる。ラスベガス気分を味わえる「ベガス・ドリーム」はイベントが盛りだくさん。

●偶然とかカンとか、わけのわかんないモノに左右されるのがギャンブルだと思ってる。それをゲームでやってしまうと、なんだか敷かれたレールの上で勝負してるみたいで、どうもいけない。コンピュータの中って、見えないからイカサマしてるように思われるってところがこのゲームの痛いところだ。（ヒラ坊）

●それぞれのゲームを楽しむ「スポットゲーム」よりも、「ベガス・ドリーム」がファミコンらしくて好きです。へんな外人さんに勝負を挑まれたり、階段でころんで病院送りになったり。でももう1つ感情移入できないのは、それぞれのゲームのシミュレートが甘いせいかな？（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡♡

大戦略

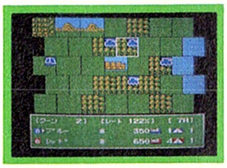


■ナムコ　■カセット（1M+256K）
■9月30日発売
■¥5900

パソコン版は戦争シミュレーションゲームの代表的存在だった。30種類のマップは多彩でナゴヤvsトウキョウなどの地形もある。

●名門の出である。ゆえに媚びるようなことはしない。マップ・武器名がほとんど実名。ナナメ操作ありの本格志向のヘックス（6ヵ所に接している）で迫ってくる!! けど、ユニット数のわりにマップが広すぎるのでモッタイナイような気もする。敵の首都がやけに遠い面も……ある。あとは概して良好。（ヒラ坊）

●パソコン版に忠実に作られていて、ウォーゲームとしてはとてもリアルに良く出来てるんだよね。ただ、その分ルールとかが難しいから、ファミコンウォーズに慣れた人は、最初ちょっととまどうかもしれない。ユニットの種類が、もっと多ければいいのにな、と思うのは欲張りなのでしょうか。（キザの赤松）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♥½♡
熱中度	♥♥♥♥½♡
総合評価	♥♥♥♡♡

ナイトライダー

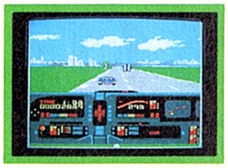


■パックインビデオ　■カセット（2M）
■9月30日発売
■¥5800

3DタイプのドライブGにシューティングをプラス。ジャンプという新機軸で前後の動きに上下動が加わった。同名ドラマのゲーム化

●エネルギーがばかばか減っちゃうから、お得意のジャンプが多用できないのが、悲しいねえ。ジャンプしながらコーナーを曲っていけるってえのも、考えてみるとヘンだしい……。ヘリコプターと戦える自動車って、パワーあっていいとは思うんだけどねえ……。基本的なツメがね、ちょっと。（赤烏龍吉）

●ドライブゲームとシューティングゲームをいっしょに楽しんじゃおう！ を意図したソフト。でも、2つのジャンルを同時に成功させるのはムズかしい。敵の車を撃ちまくっても、ゲームのクリアには関係ないし。でも、ジャンプしながら敵のヘリコプターを撃ち落とすのはカ・イ・カ・ンです。（マッキー）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

EVENT イベント

Gのオリンピックだ！

9月23日(祝)、25日(日)の両日(時間はAM10：00～PM4：00)、東京・豊島園でオリンピックが開催される!! といってもゲームのオリンピックの話。その名も『スミセイ ファミリーフェスティバル IN豊島園 全日本TVゲームオリンピック』(主催：住友生命保険相互会社、協力：CSG)だ。

さて、この大会に必勝本読者3人1組で、両日先着660組を御招待。希望者は、当日『必勝本Vol.19』を持って、豊島園入口で招待券と引き換えに必勝本にスタンプを押してもらおう。(「必勝本」1冊で3人まで入場可)招待券には両日有効の入場券と乗物券3枚が付いているよ。

参加メーカーは以下の通り。

●ナムコ ●コナミ ●サン電子 ●ジャレコ ●ハドソン ●アスミック ●ソフエル ●テクモ ●東芝EMI ●バリエ ●ビクター音楽産業 ●ビッグクラブ ●カルチャーブレーン ●NECアベニュー ●ユース

ゲームは「ドラゴンスピリット」等発売前のソフトのみ。一足お先にプレイできるチャンス、お見逃しなく！

EVENT イベント

電視遊戯音楽会開催

すぎやまこういち氏企画・構成による"木管四重奏によるファミコン原曲演奏会"が開催される。(主催：テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト)「ドラクエ」シリーズを初め、発売前の「スーパーマリオ3」など、全14曲をカルテットで演奏。同時に行われる、すぎやま氏と「スーパーマリオ」の制作者任天堂の宮本茂氏の対談「ファミコン音楽文化論」も注目だ。

日時：9月27日(火)・28日(水)PM7:00～

会場：スタジオ錦糸町(西武・ザ・プライム6F) 会費：一般2000円、小学生1000円 チケットセゾン、ぴあにて前売中。



NEWS ニュース

DQコンサート

8月29日、五反田のゆうぽうと簡易保険ホールで「ドラゴンクエストファミリークラシックコンサート」が開かれた。ドラクエの音楽をクラシックで味わえるこのイベントも今年で第2回をむかえ、会場は大人から子供までDQファンでいっぱいだった。

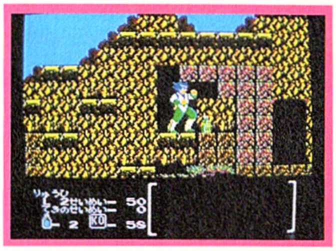
DQI、IIの「ドラゴンクエストマーチ」「ラダトーム城」等から始まって、交響的物語(これはドラクエとは関係ない曲だけど)をはさんでDQIIIの曲へ。「ロトのテーマ」「ダンジョン」「おおぞらをとぶ」「そして伝説へ」等全20曲が演奏された。美しい音色と自分の冒険がオーバーラップしてか、みんなウットリ聴き入っていたよ。

NEWS ニュース

飛龍の拳大会っ！

7月15日、カルチャーブレーン主催による「飛龍の拳II」(異種格闘技世界選手権・日本チャンピオン決定戦ゲーム大会)が後楽園特設リングで行われた。

会場には約700人のFC少年や、地方ブロック大会優勝者が集まり、まさに熱気のるつぼ。なにせこの大会の優勝者は日本代表として、ニューヨークで行われる世界選手権に出場できるんだ。試合はもちろん「飛龍の拳II」のVSトーナメント。優勝の関戸君は大阪の中学生。日本少年、世界を制覇するか！



VIDEO ビデオ

「源平」のビデオ

地獄から甦った平景清が、国々に巣くう魔物を倒しつつ鎌倉の源頼朝打倒を目指す。というナムコの人気ゲーム「源平討魔伝」。FCソフトの発売も間近だけど、一足早くビデオになって登場だよ。ゲームプレイ画面の他に、源平の世界を実写で撮ったバージョンやアニメ中心で表現したバージョンも入って内容はもりだくさんだ。

9月21日G・S・Vシリーズとしてポニーキャニオンから3800円で発売される。源平ファンはお楽しみに。



PRESENT プレゼント

「A.クラッシュ」を!!

9月14日、待望の発売となったPCエンジン用ソフト「エイリアンクラッシュ」(ナグザット・5200円)。ちょっとグロテスクなグラフィックが話題のピンボールゲームだ。その発売を記念して、「エイリアンクラッシュ」3本プレゼント！ 希望者はファミコン必勝本編集部「エイリアンクラッシュ」係へ。



MOVIE えいが

妖女伝説'88公開!!

ファミコン・ソフト作りの天才青年がある日謎の女性からのパソコン通信を受ける。しかし、彼女は既にこの世の人ではなかった……。

9月23日、シネロッポニカ系で公開される映画「妖女伝説'88」は美女の霊と青年の悲しく美しい純愛を描いた青春オカルトサスペンスミステリー。映画の中に出てくるFCソフトは、アスキーより発売予定の「ダンジョン放浪記」なのだ。この秋、悲しく美しいオカルト映画はいかがかな？

ALBUM アルバム

DATAMシリーズ2弾

ポリスター・レコードでは、ゲームミュージックシリーズ〈DATAM(DATA MUSICの略)〉の第2弾として、データイーストのアーケード版ゲームの音楽を集めた「DECO HISTORY～DATA EAST GAME MUSIC SCENE 1～」を9月25日発売する。実はこのアルバム、2大特典つきが話題。1つは、データイーストの全ゲーム年表及び「ドラゴンニンジャ」「バーディトライ」の楽譜が付いていること。もう1つは、このアルバムに収録されている、データイーストの新作野球ゲームのタイトルを応募券と共に送ると、未収録BGMのカセットが抽選で100名にプレゼントされること。収録曲は前述の野球ゲームをはじめ、「ブレイウッド」「臥竜列伝」など全12タイトル58曲。ピンボール・ゲームが2タイトルも含まれているのもユニーク。DECOファンは必聴だ。LP、カセット2200円、CD2500円。お楽しみに!!



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時～6時30分

9/21 21日の"マイケルに挑戦"は「レインボーアイランド」。"攻略塾"は「マニアックマンション」、"情報局"は新作ソフトの紹介、今回は「コブラコマンド」だ。

9/28 28日は"挑戦"では「燃えプロ'88」、"情報局"では「忍者龍剣伝」を紹介。「ドラゴンボール大魔王復活」で悩んでるキミは"攻略塾"を見よ！

10/5 10月5日の内容は未定です。



かいじゅうものがたり

貝獣物語

マルチキャラクターロールプレイングゲーム

ナムコ
11月発売　¥5500（予価）
カセット

©1988BIRTHDAY NAMCO LTD.



突然浮上の話題作。さて、その実力はいかに？

前号のニュー・ソフト・ストリートに続いて、ナムコの新作ロールプレイングゲームを紹介しよう。パッと見た感じでは、よくあるタイプのゲームだけど、見ると遊ぶでは大きな違いだ。マルチキャラクターシステムならではのおもしろさを中心に紹介しよう。ドキドキ！



◀目標の達成は地道な情報収集から。町の人との会話は重要だ

▼アイテムを入手すると展開が広がっていくぞ！





▲RPGにモンスターはつきもの、やっつけちゃえ！

遥か昔に暗闇の中へと封印したはずの大魔王ファットバジャーが、闇より復活してしまいました。このままでは世界を支配されてしまいます。火の貝をまとった勇者であるあなたは、他の3つの貝を持つ勇者達と出会い、力を合わせてファットバジャーを倒さなければなりません。世界に平和が戻るでしょうか。

これが貝をまといし伝説の勇者1人＋3匹だ

火の勇者　プレイヤーの名前



このキャラクターがキミだ。地球から火の貝を携えてやってきた救世主で、魔法は苦手だけど体力があるので剣による戦いを中心に成長させていくのがいいだろう。特技はカンフーで“ドラゴンハンド”が使える。



▶キミは人間界からシエルドラドに来た勇者



◀体力があることからも戦闘向きだとわかる

大気の貝　クピクピ



大気の貝を持つのが“クピクピ”だ。戦闘は今ひとつだけど、体力を回復させる魔法が使えるので便利。旅のお供に連れていきたいね。特技は町以外でもゲームをセーブしておけること。ただし戦闘中はダメ。

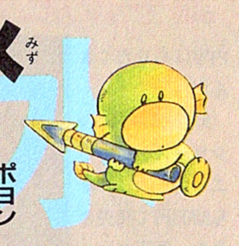


▶子供だってやる時はやるぜってな感じだね



◀体力はないけど体力回復の魔法が使えるぞ

水の貝　ポヨン



“ポヨン”は水の貝を持ったキャラクター。戦闘は得意だし、魔法も少しなら使えるんだ。特技はランダムワープ。城や町などへ一気に戻れるので、少しぐらい遠くへ行っても大丈夫。初心者向きのキャラだね。

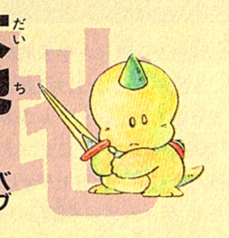


▶ボーッとしていたって勇者の一人なんだい



◀結構オールマイティなキャラクターなのだ

大地の貝　バブ



最後は大地の貝を持ったキャラクター“バブ”。戦闘能力はまあまあだし、攻撃魔法をたくさん覚えてくれるので戦闘には欠かせない。特技は戦闘から必ず逃げることのできる“エスケープ”だ。ここ一番で使え。



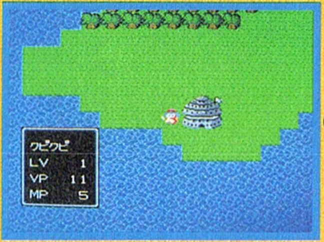
◀名前は変だけど実は役に立つ大地の貝バブ



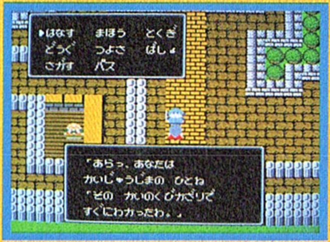
◀魔法も戦闘もドンと来い。強いキャラだね

パス・コマンドで広がるゲーム展開

このゲームはパーティ制のRPGだけど、単独行動も可能なんだ。他のキャラクターに操作を移すためのコマンド――これがパス・コマンドというワケ。１人ずつ違う場所で冒険したり、時にはパーティを組んだりなど、自分なりの作戦を立てながら遊べるのがわかってもらえるだろう。これってすごく楽しいシステムだと思わないかな？



▲今までのRPGは冒険の途中で仲間を１人ずつ捜していくタイプだったが……



▲どこの場所でもいいからウインドウを開いて「パス・コマンド」を使うのだ



▲すると、この通り。別のキャラクターへと操作が移るのだ。効果的に使おうね

大陸の４隅から旅立つ４人の勇者達

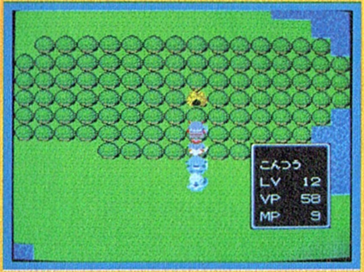
４人の勇者達は最初からパーティを組めるわけではなく、シェルドラド大陸の４隅からスタートするんだ。キャラクターは何もしなければ動かないので、その場所を覚えておこう。他のキャラクターを操作してそこまで行けばパーティを組むことができるのである。最初は誰と誰でパーティを組むかはキミの作戦次第。町で人々と会話するとヒントをくれるので参考にしよう。


◀このゲームにはこんな感じの村があったりする。何かいい雰囲気だね



▼平面スクロールらしからぬ疑似３Dっぽい画面。敵を倒して出口へ！


▲大陸の各所に設置されているモアイ像。その地下にはいくつかの部屋が……



▲ついに４人の勇者が集まり、１つのパーティになった。でもいつも４人じゃダメだよ



▲大陸の北西、バンデルベルデの城から旅立つのは氷の貝の勇者ポヨン

▲シェルドラドの北東、レハラッタ城よりスタートするは大地の貝バブ

▲南西のローランが出発地点なのは大気の貝クピクピだ。東を目指せ！

▲地球の世界からこの大陸へと現れたのが火の貝をまとったキミなのだ

さて、貝獣物語が今までのRPGと違って“キャラクター”というのがもっとクローズアップされたゲームであることがわかってもらえたかな？　どうやってパーティを組むのかが楽しいゲームなんて初めてだもんね。これを読んでいるキミだって、いろいろな考えが浮んでいると思う。１人ずつ捜していくか？　パスを何回も使って１カ所を目指すか？　いやー、おもしろいねえ。



マルチキャラクターならではの展開

どうやってパーティを組むのかを考えるのがおもしろいということは書いたけど、一度パーティを組んでしまったら普通のRPGと同じ――これではつまらないよね。貝獣物語ではその辺のこともよく考えているんだ。

例えば4人のパーティではダメで、2人ずつにならなくてはいけなかったり、逆に別行動をとった方が有利だったりする。つまり、その時の状況に合わせてパーティを組んだり、仲間と別れたりする必要がでてくるわけ。

ここではそういった状況を写真入りで3つだけ紹介しよう。

ボートに乗れるのは2人まで



▲せっかく手に入れたボートも2人乗りだった。誰が乗るか決めなくちゃね

ゲーム中に「ボート」というアイテムがあるけれど、実は2人しか乗ることができないんだ。海とか水のある場所を通過するにはボートなしではダメ。4人で乗れるアイテムを入手するまで、誰と誰で移動するかを考えなくてはいけない。力でゴリゴリ進むか、魔法で切り抜けるか。うーむ難しいぞ!

別行動で能率的に進めよう!



▲2人はボートで、残りの2人は陸地を歩いて冒険することにしたのだけど……

別行動は「情報収集」という面からも有利だ。例えば3人が大陸を冒険し、残りの1人は町に置き情報を集めさせる。また、持ち物の個数制限があるために、通常では使用しないアイテム（マップなど）を1人のキャラクターに全部持たせて町に残しておくなんてこともできるね。まだまだありそう。



▲別行動で片方は町で情報収集だ。薬以外のアイテムはなるべく彼らに持たせろ


▲海は危険だから体力回復の薬を多く持っていこう。マップはパスを使って確認だ

パーティの組み方で使える魔法が変化してくるのだ!

4人のキャラクター紹介のところで、魔法を使えるキャラクターと使えないキャラクターについて少し触れたね。

魔法を使えるキャラクターはモンスターを倒し経験値を貯めてレベルアップすると次々と魔法を覚えていく。クピクピは体力回復の呪文、バブは敵を攻撃する呪文というように、そのキャラクター特有の魔法をマスターしていくわけなんだ。

ところが、この貝獣物語には、いくらレベルアップしても覚えることのできない魔法がある。パーティ・マジックというのがそれだ。

誰と誰が、そして何人でパーティを組んだかで、キャラクターのレベルに関らず魔法が使えるようになるというわけ。

2人ずつ、2つのパーティに別れたりする時なんかは、単純にキャラクターのレベルとかで決めないで、このパーティ・マジックも参考にした方がいいかもね。



▲火の貝以外の3つが合わさるとダムダムの魔法が使えるんだ



◀2人でパーティを組むにしても誰と誰が組むかにより魔法が変化する



◀4人でパーティを組むとそれぞれの貝が合わさって強力な攻撃魔法レインボーが使えるようになるのだ。コレはスゴイぞ!



▼3つの貝が合わさるとブルマグマが使える。2人の時のマグマの呪文よりも強そうな感じがするよね



マルチキャラクター　貝獣物語　ロールプレイングゲーム

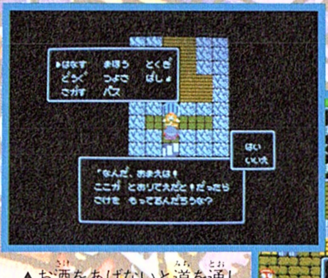
ゲームを盛り上げる数々の要素



▲ある村では150パールでサンドラットという鳥が買える。持てるアイテムの数が増えるんだよね

マルチキャラクターというシステムばかり目立ってしまうこのゲームだけど、それ以外にも他のＲＰＧには見られない数多くのイベントや会話、アイテムなどがある。

思わずニヤリとさせられるものや、なるほどと感心してしまうもの。ゲームを最後までプレイしたわけではないけれど、そういった要素が存分に盛り込まれていると確信した。ここではそのいくつかを紹介しよう。



▲お酒をあげないと道を通してくれないゴブリン。そういえば町でお酒を売っているショップがあったみたいだな



▼ドラクエがパフパフなら、貝獣はプヨプヨだ。それにしてもこのゲームに出てくる女の人ってみんな変な感じ

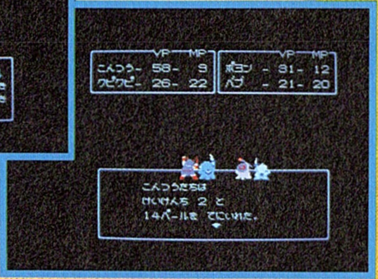
戦闘モードはオートとマニュアル

ＲＰＧで欠かせないのが「戦闘」。レベルアップのための経験値を稼いだり、より良い武器や防具をそろえるにはパール（お金）を手に入れなくてはならないよね。

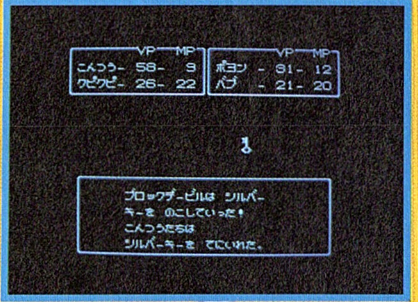
貝獣物語の戦闘モードは２つ。全て自分で操作する「マニュアル」とファミコンまかせの「オート」だ。強いモンスターはじっくりと作戦を練りながら戦い、弱いヤツにはオート・バトルで楽しちゃおうぜ。ルンルン。



▲まずは自分で操作する「マニュアル」かファミコンまかせの「オート」かを選ぼう！



▼ＶＰ（バイタリティ・ポイント……体力のこと）の残りに注意して戦おう。勝つと経験値とパールが手に入るのだ



▲運がいいと町などで売っているアイテムが戦利品として入手できたりする。隠れアイテムもありそう

可愛いけど恐いモンスター達

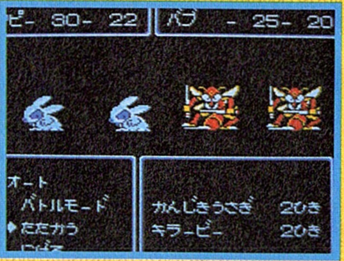
さて、最後になってしまったけど、シェルドラド大陸に出没するモンスターを紹介していこう。

写真を見てもらえばわかるように、モンスターの大部分はかわいらしいグラフィックで表示される。

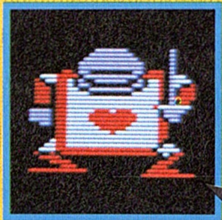
目新しい部分といえば、モンスターは死にそうになるとグラフィックが変化する点かな。これがなかなか楽しくて、新しいモンスターを見ると、コイツが死ぬ時はどんなグラフィックになるのだろうとか想像しちゃうんだよねー。

▶ひょうきんサンタっていう名前の通り変な敵だ。死にそうになると情けないグラフィックに！　コイツは笑えるぜ！

▼恐いっていうよりかは、ユーモラスな感じがする。戦闘では手強いヤツから倒していくのがセオリーなんだ。チェッ！











◀ハートも攻撃すると、こんなグラフィックになる。新しい敵を見るたびに楽しみが一つ増える感じ



※このゲームはシャープC1には対応しておりません。

スクープ!!

アキラ制作レポート緊急報告

AKIRA アキラ

■タイトー■¥6800■12月発売予定■カセット

アニメ映画史上にさんぜんと輝く「アキラ」をキミは見ただろうか!? その緻密さと圧倒的スケールでぼくらの前に迫ってきた。そして今、ファミコン版アキラの誕生が間近に！ 今回はその制作レポート第1弾だ。アキラの熱い鼓動を感じて欲しい。



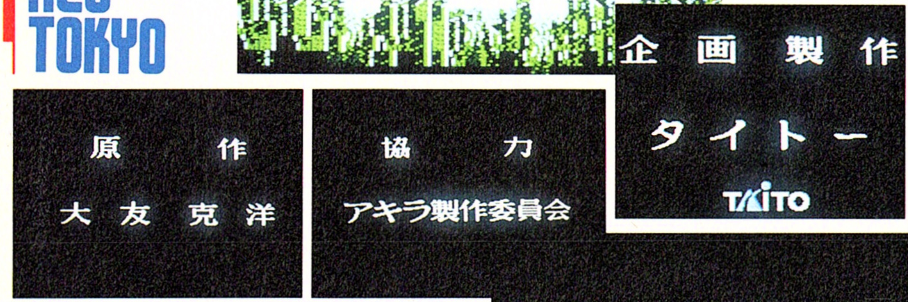
31 YEARS AFTER
WORLD
WARIII
2019.8.18
NEO
TOKYO

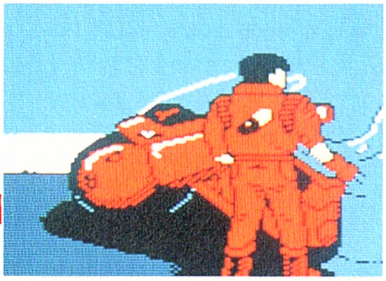


2019年ネオ東京 そこで何がおこる!?

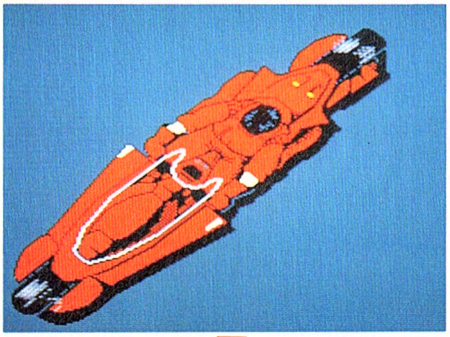
1988年7月、東京は軍の最高機密28号アキラにより引き起こされた核爆発によって破壊された。それから31年、日本は東京湾上にネオ東京を築き上げた。当のアキラー28号は地底深く絶対零度のカプセルの中で眠り続けていた。

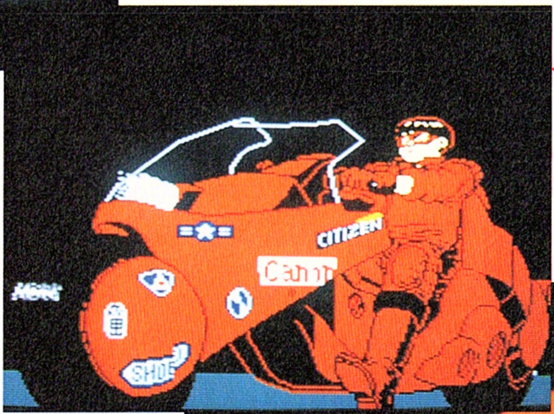
それはささいな事件だった。1台のバイクがハイウエイで転倒・爆発したのである。しかし、この事件が、ネオ東京に襲いかかろうとしている運命の序章であった。すべてがアキラに向かって動き始めた。マルチエンディングが採用されたファミコン版アキラで、いったい、キミはどんな運命を見るだろうか？

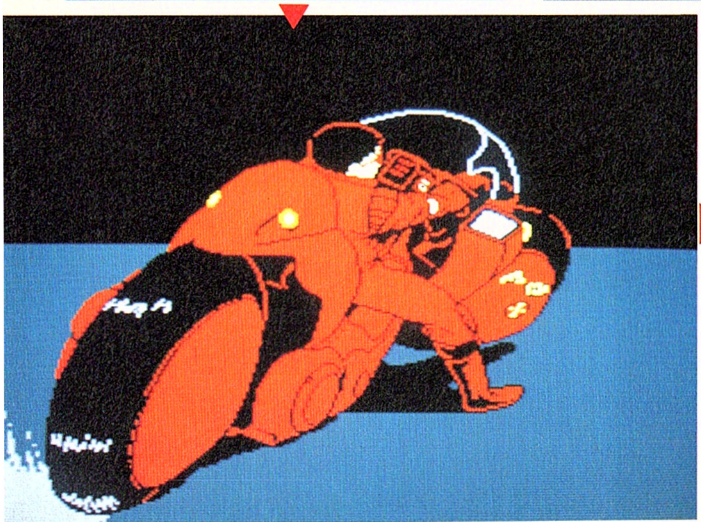


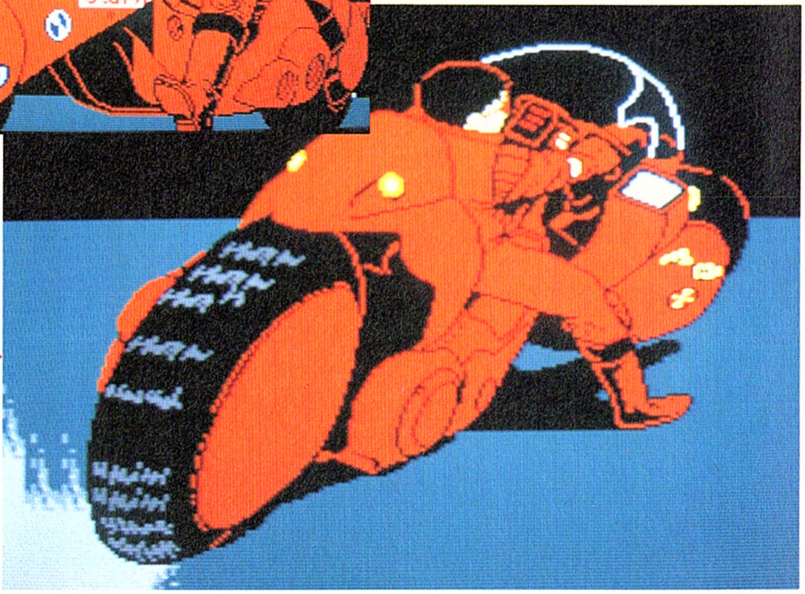


▲デジタイズ方式で描かれた迫力のバイクシーン だ。映画アキラの大迫力がオープニングシーンによみがえる。それにしても、大友氏デザインの近未来バイク金田バージョンはかっこいいぜ。









※画面は開発中のものです。

これがアドベンチャーゲーム アキラだ!!

マルチウインドー採用で緊迫のゲーム展開



マルチウインドーとは、連続して発生する一連の事件を、一画面の中で発生順にパッパッと表示する方式だ。これにより、そこで起こっている事件が緊迫感をともなって展開され、ぐぐっとアキラワールドへひきずりこまれる。映画、原作にあったカットも随所にもりこまれて、それを知る者にとってはさらに興奮ものなのだ。



▲鉄雄はバイクから放り出されて倒れる。金田は駆け寄り鉄雄を抱き起こす。

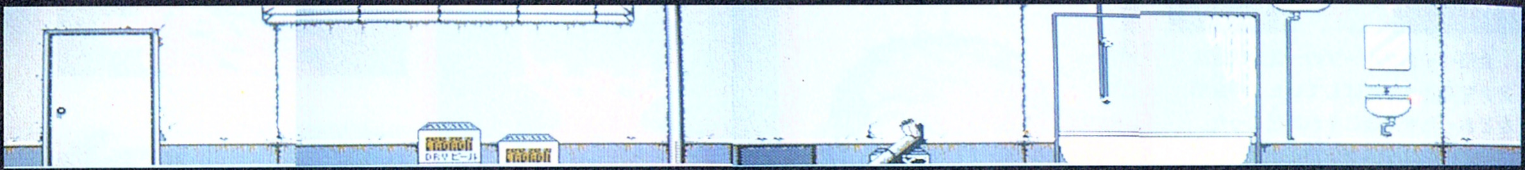


▲「鉄雄に何をしたんだ」と26号に叫ぶ。26号タカシはヘリの音に脅える



▲ヘリはすぐ近くまで降りてきた。そして、ドアが開き男が姿を現した

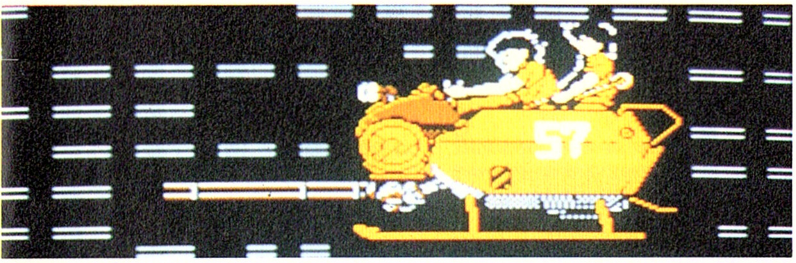
これがシノラマ風360°マルチスクリーン

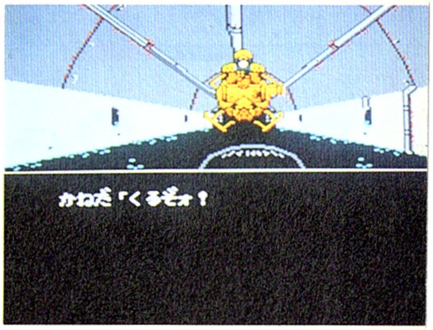


マルチウインドーとともに採用されているのがマルチスクリーンだ。これは、たとえば部屋の中に入って周囲を見る場合、画面が左右にスクロールして、切れ目なく回りを見渡すことができるわけだ。ちょうどカメラが左右にパーンするときと同じ雰囲気だ。これは、移動する視線の先に何があるのか？という期待と不安を感じさせてくれる。もちろん何かあるなと感じたら、カーソルを使ってただちに調べてみる。意外なところに意外なものがあることがあるぞ。細心の注意をはらって見逃しのないように。

▲これは、ある部屋をマルチスクリーンによってぐるっと見たところだ。実際は右端の洗面所の右は左にあるドアへと続くことになる。つまり、四角い部屋を展開図にしたものということになる。これは360°だけれど、場所によっては180°のところだってあるぞ

迫力のアニメーションと3Dシミュレーション





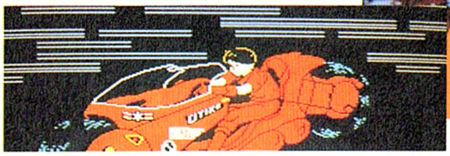
このゲームでは3Dシューティングが取り入れられ、映画で味わった臨場感を表現している。ビル内の通路での撃ち合いのシーン、下水道でのF.P.Mとのバトルシーンなどで3Dシューティングが楽しめる。また、バイクやF.P.Mシーンなど、アニメシーンもふんだんに登場するぞ。

スピード感あふれるグラフィックがいっぱい

大友漫画の魅力の1つとして、時間を切り取った瞬間のひとコマとスピード感あふれるカットがある。そしてこのゲームにもそうしたグラフィックが随所にあってボクらを楽しませてくれるんだ。











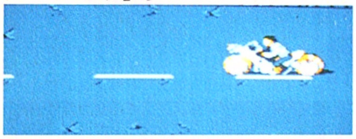
多様なコマンド群

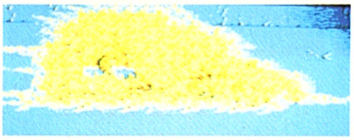
このゲームはコマンド選択によって進んで行くアドベンチャーゲームだ。そのコマンドはその状況によって、変化してくる。だから、その場その場で適切なコマンドを選択しなければ死んでしまうことになるかもしれないのだ。なかなかシビアなのだ。

©1987マッシュルーム／アキラ製作委員会 ©1988 TAITO CORP.



▶発端

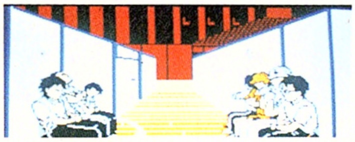





金田バイクグループの一員の鉄雄はアタマをとってとばしていた。料金所をとおったすぐ後にそれが起こった。鉄雄の眼前に子供が忽然と出現し、鉄雄のバイクが爆発したのである。これがこれから起こる運命の発端だった。

▶取調べ



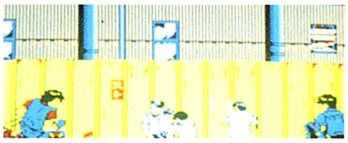



金田たちはつぎの日、取調べを受けた。が、警察ではない。アーミーからだ。何かおかしい、という感じがただよう。

ここで、金田が「オレたちはみんな健康優良不良少年だぜ」と有名なセリフをはく。ここで、今後いっしょに戦うことになるケイと出会うのであった。そして、脱走を企てるのであった。

▶暴走族クラウンVS金田バイクチーム

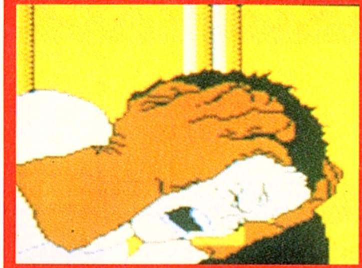


前半の山場、暴走族クラウンと金田バイクチームとの因縁の戦い。鉄雄の金田に対する嫉妬から、鉄雄は金田のバイクを盗み彼女を乗せてぶっとばす。

そして、クラウンと衝突。ここで、うまく戦わないと死んでしまう。が、うまく戦ったとしても、鉄雄はすでにかなりのダメージを受けていた。

▶覚醒



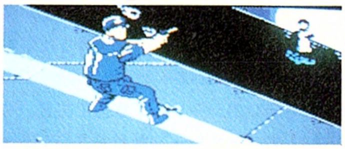
クラウンとの戦いでダメージを受けた鉄雄は、しかしそれがきっかけになったのか、鉄雄の中に眠っていたサイキックパワーが覚醒した。超能力者・鉄雄の誕生である。

▶アキラ!!



映画ではかなりデフォルメした形で出現したアキラが、ゲームでは少年の姿で出現(?)が、これは覚醒する鉄雄が感じた幻影なのかもしれない。果たして実体はどんな姿で出現するか!?

▶地下へ

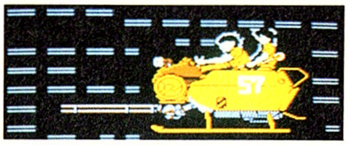




金田は、ケイとの出会いから反政府都市ゲリラと接触するはめになる。危うく撃たれるところをケイの一言で助かるのだが、地下へいっしょに行くことになった。そして、当局とのバトルが始まるのであった。

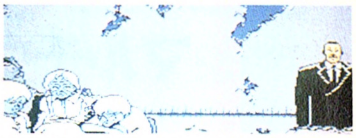
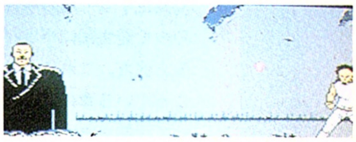
▶そしてバトルが…





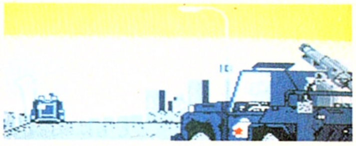
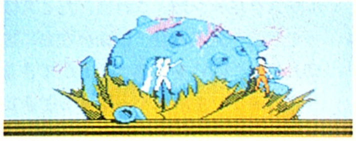
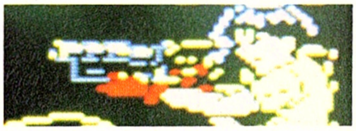
アーミー側との過激なシューティングバトルが始まった。これをクリアしなくてはならない。そして、フライングプラットホームを奪って、その奥にある秘密に向かって進んでいくんだ。アキラの秘密を解明するために。

▶ベビールーム

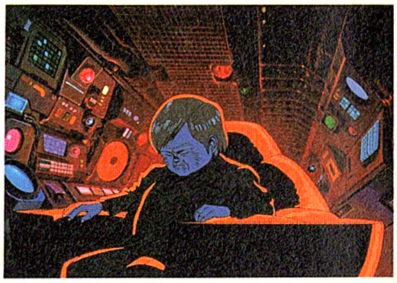



アキラの友達、永久幼年者25号、26号、27号がいる。彼らはアキラと同じ超能力者だ。そして、大佐の右に鉄雄が……

▶秘密基地へ

金田はオリンピック会場予定地へ向かった。ここここそ、アーミーの秘密基地なのだ。超能力者となった鉄雄と戦うため、そしてアーミーが隠し続けた秘密をあばくため、金田はレーザービームを持ち上げ瓦礫となったスタジアムへと進んで行った。



最新ゲーム徹底紹介

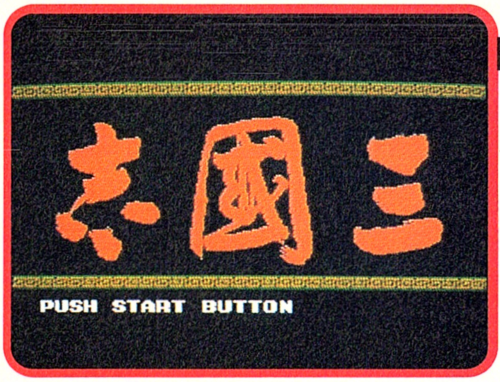
THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

カセット／光栄／10月下旬発売／¥9800
THE THREE KINGDOMS

三国志



SLGの秋が来た！ 秋の夜長には、やっぱりSLGがよく似合う。おとなりのことなんか気にせずに、腰をすえて、じっくりとプレイすることにしようじゃないの。そんな時にピッタリなのが、この『三国志』なんだぞ！

文／北枕獲

まずはシナリオだっ!!

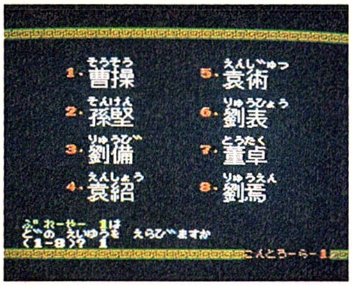
そーゆーワケで、この『三国志』は5本もシナリオが入ってる“お得ゲーム”だってことは、もうキミたちみんなも知ってるでしょ？ それにさぁ、ゲームをスタートする前に、それぞれのシナリオについて予備知識を仕入れておくことは、けっしてムダじゃないんだってことも、キミたちは、よぉ〜く知ってるはずだ、よね？ そこで、なのだよ。ふっふっふ。

今回は、出演している君主さんたちもふくめて、なんと5本のシナリオ、すべてを紹介してしまおーとゆーのだよ。どーだ、おったまげた（もしかしたら……これって死語なのかな?)だろーが！これで、しっかり勉強してくれよな。

とにかく、発売を首をながぁ〜くして待ってるSLGフリークスも、たくさんいるんじゃないかな、きっと。もう、発売まで秒読み段階に入ったことだしさ、きっちりと作戦を立てて、待つことにしよーぜぃ！



▲もう、みんな知ってるよね。シナリオは5本もあるんだってこと



◀シナリオを選んだら、君主の選択。1で一番有利なのは、実は董卓なのだ

①董卓打倒

ゲーム開始は西暦189年。洛陽(20国)と長安（21国）をふくむ30以上の国を支配し、君主が洛陽か長安を統治していれば、シナリオ1はクリアだ。

189年といえば、何進が宦官暗殺を企て、逆に謀殺された年だ。この内紛に乗じて洛陽に入った董卓は、献帝を立て、中央での実権を握る。袁紹、袁術、曹操らの武将達は洛陽から脱出し関東（もちろん日本の関東地方じゃないぞ）に落ちて行った。しかし、董卓の私利私欲のための政策に、ついに猛将達は立ち上がった！ 危険を感じた董卓は、都を長安へ移し洛陽を焼き払う。曹操達は、董卓打倒へ動き出したのだ！

とゆーのがBGストーリーなんだ。



◀ご覧の通り、4カ国を抑えている董卓が有利なの

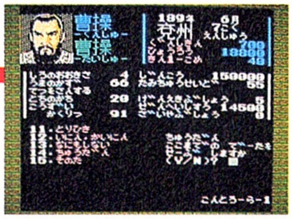
	君主	開始時に所有する国	君主	開始時に所有する国	君主	開始時に所有する国
選択できる君主	御名前		曹操	7	孫堅	41
選択できる君主	劉備	14	袁紹	4、5	袁術	37、38
選択できる君主	劉表	39、40	董卓	18、19、20、21	劉焉	47、48、49
その他の君主	孔融	8、9	公孫瓚	3	陶謙	10、11
その他の君主	馬騰	25、26	王朗	31	劉繇	28

対決!! 三国志

さて、三国志と言えば、混同しちゃった人もいるみたいだけど、ナムコにも『三国志・中原の覇者』ってSLGがあるよね。同時代、同地域が舞台になってるし、どーしても比べてみたくなっちゃうよね。

同タイプのSLGだから、基本的にやらなきゃいけないことは同じだ。武将の使い方がポイントってとこも同じだし。ただ、シナリオの数、国数、戦闘システム、COMの思考などを考慮するとね、ナムコの『三国志・中原の覇者』は初級者向き（もちろんベテランだって十分楽しめるけど）ってゆーか、光栄の『三国志』の方が対象年齢が高いってゆーか、そんな感じがするんだけどね。どーだろーな。

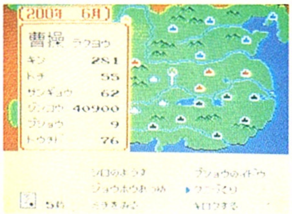
ま、どっちを選ぶかは好みとサイフの中身しだい……としか言えんよなぁ。『信長の野望』『独眼竜政宗』、どっちがいいかってのと、同じようなもんだからね。両方、やり比べてみるのが、一番いいんだけど……。



▲邪道と言われよーが、必殺の毎ターンセーブができるのはうれP



◀光栄の戦争はHEX戦だけ。信長に比べコマンドも増えたし、兵種の扱いもムズかしい



▶『中原の覇者』の命令書システムは、けっこう頭を使わせてくれるね



▶『中原の覇者』の一騎打ちモードは、なかなかアツくなれる戦闘システムだよね

②曹操の台頭



ゲーム開始は西暦195年。勝利条件はシナリオ1と同じ。

192年、王允と呂布は董卓の謀殺に成功。各武将は天下を狙い、中国全土は完全に分裂する。群雄割拠の始まりだ！ 各地で武将の勢力争いが起こる中、いよいよ曹操が頭角を現し始めるのだ!!

▲ここで有利なのは、劉璋に曹操

選択できる君主

曹操 13、19、20	孫策 28、32	劉備 10、11	袁紹 4、5
袁術 29、30、37、38	劉表 39、40、41、42	劉璋 23、47、48、49、50	呂布 6、7

その他の君主

公孫瓚	2、3
楊奉	12
李傕	21、22
王朗	31
馬騰	24、25、26、27

③新時代の幕開け

このシナリオがスタートするのは、西暦の201年だ。勝利条件は40ヵ国以上の国々を手中におさめることなんだ。制圧しなきゃいけない国数が、10ヵ国ばかり増えたね。

西暦199年、袁紹は公孫瓚を易京に破り、河北に大きな勢力を持つにいたったのね。袁紹の時代が来るか、と思われたワケなんだ。この頃、まだ定まった領地もなく半ば放浪状態であった劉備は、袁紹から劉表の元へ身を寄せていたんだよね。よーするに、“いそーろー”をしていたワケだ。

君主の交代が各地で起っているのも、群雄割拠といわれるこの時代らしいね。例えば、孫堅の後を継いだ孫策は、西暦200年に26歳の若さで暗殺されてしまい、弟の孫権が19歳で後を継いだりしているんだぜ。

もう一方の雄、曹操はどーしてるかってゆーと、“北の狼”袁紹の力を危惧し始めてるんだね。そして曹操は、今後の運命を決める一大決戦を決意したのだった……じゃんじゃん！



◀どのシナリオもそうなんだけど、劉備って不利なんだね

選択できる君主

曹操 6、7、12、13、19、20	孫権 28、31、32、33	劉備 37	袁紹 1、2、3、4、5、18
劉表 38、39、40、41、42、43、44	劉璋 45、46、47、48、49、50、52	馬騰 24、25、26、27	

④孔明の出廬



◀この頃になると、曹操が絶対に有利になるんだ

ゲームのスタートは西暦208年。勝利条件はシナリオ3と同じなんだ。

袁紹亡き後、袁尚、袁譚を討った曹操は、中国北部をほぼ制圧する。南部では劉璋と孫権が覇を競い、あの劉備はあんまりパッとしなかったんだよね。そして、運命の207年なのである。この年、劉備は孔明と衝撃的な出会いをするワケだ。最高の軍師を得た劉備は、確実に領土を広げて行く。そして208年、三国時代の幕開けをつげる“赤壁の戦い”が始まるのである。さあ、クライマックスは近いぞ！

選択できる君主

曹操 1〜9、12、13、16、18〜21	孫権 28、31、32、33、34、35、36	劉備 37、38、39、40
劉璋 46、47、48、49、50、51、52、53	馬騰 24、25、26、27	

その他の君主

張魯 22、23、45	劉度 44	
趙範 43	金旋 42	韓玄 41

⑤三国の時代

このシナリオがスタートするのは、西暦の215年だ。ここの勝利条件は、全ての国を支配し、中国全土を統一すること。さあ、いよいよラスト、クライマックスだぞ！

孫権と劉備の同盟軍は、西暦208年の“赤壁の戦い”において火計を用い、曹操軍に大勝利をおさめる。かくして、孫権と劉備は勢力の拡大に成功したんだ。そして、その領土を、確実に広げて行ったんだね。

さあ、いよいよ“三国の時代”が始まるんだぞ。曹操の魏（中国北部）、孫権の呉（中国南東部）、劉備の蜀（中国南西部）が、中国を三分割していたんだね。そして『三国志』はクライマックスを迎えるワケだ。魏、呉、蜀、はたして広大な中国を統一するのは、どの国だろう？



▲曹操30ヵ国、孫権14ヵ国、劉備13ヵ国。さあ、キミならどこを選ぶ？

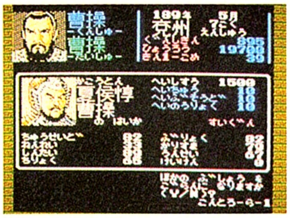
選択できる太守			その他の君主
曹操 1〜27、29、30、37	孫権 28、31〜36、39、41、43、55〜58	劉備 23、38、40、42、44〜52	雍闓 53、54

『様子を見る』をフル活用だ!

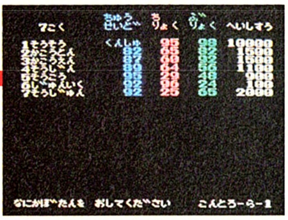
実際にゲームがスタートしたら、まずやるべきことは……もう分かってるよね。そう、状況をしっかり把握することだ。ゆえに、一番最初に使うコマンドは『様子を見る』だぞ。状況も分からずに、他のコマンドを使っても、効果はあまり期待できないのだ。まず、様子を見る。これを忘れるなよ。特に最初から複数の国を持っているシナリオでは、メンドくさがらないで、すべて自国領をキッチリとチェックしておくことが重要なんだぞ。「まずは、己を知ることから始めるべし」なのだ。

特に、配下の各武将のデータは重要だぞ。いちいち見なくてすむように、メモしとくぐらいのことはしておきたい(こーゆーデータは、雑誌なんかをアテにせず、自分で表にした方が楽しめるんだぞ)。武将には、知力が高い頭脳派、武力が高い実戦派、両方高いオールマイティ派、どっちもイマイチのタメイキ派などのタイプがあるからね。各武将のタイプを考えて、何をやらせるかを決定しようね。

それから、自国領以外もチェックを入れとくこと。少なくとも隣国の様子は把握しとこうね。



◀配下の武将のデータは、メモをしとけば、役立つぞ



◀配下の武将一覧も、便利なコマンドだね



◀少なくとも、隣国の様子ぐらいはチェックを入れとこーね



◀敵国の武将のデータまで集めとけば、パーペキだ



◀空白地を調べるのも忘れるな。いつ取るべきかの参考になるぞ



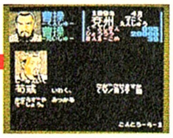
◀まずは自国の状態をカンペキにおさえること!

軍師の意見には、耳をかたむけるようにしよう!

さぁてっと。ほんじゃぁ、コマンドを選択してみよーか。コマンドを選ぶと、軍師が登場(例えば、シナリオ1でスタート直後の曹操なら荀彧)して、いろいろなアドバイスをくれるんだよ。この意見は、参考になることも多いから、しっかり耳をかたむけることにしようぜ。

ただし、なんだ。このアドバイスが、いついかなる時でも正鵠を射ている、とは限らないワケなのよね、残念ながら。例えば"在野武将(誰の配下にも入っていない武将のことだ。ちなみに、このゲームの大きなポイントの一つは、いかに在野武将を見つけるかってことにかかってる)"を探そうとした時、軍師に「必ず見つかる」と言われて喜び勇んで探しに行ったのに見つからなかったり、逆に「不可能」と断言されたのに見つかったり、なんてこともある。けっきょく、最後にモノをゆーのは自分の判断なんだよね。

もっともね、"戦争"や"徴兵"をしようとする時のアドバイスは、けっこう的確なんで、コレには従ってもいいって思うワケさ、私は。ま、キミが「不利な戦争を勝ち抜いてこそ、ホントの英雄なんだ」って思ってるなら、それはそれで、いっこうにかまわないんだけれどね。



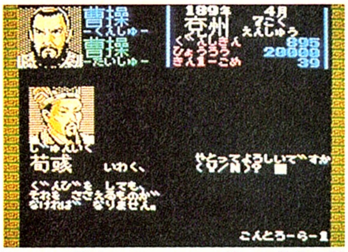
▲軍師太鼓判の在野武将探索だけど……



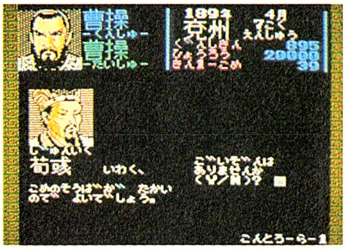
▲外交の時の意見は、はずれることも……



◀荀彧も賛成してくれたし、空白地を取りに行くのだ!!



▲まだ国力がととのわない内に、軍備を増強しようとしたら、注意されちゃった



▲お米の売買は、非常事態以外は、軍師のアドバイスに従った方がブナン



◀つまり、短期決戦で勝負をつければいいってことだけど……



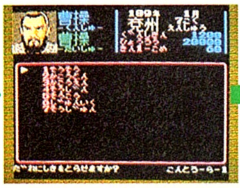
◀こーゆー時は、素直に軍師の意見を聞いた方がいいみたい

さて、コマンド

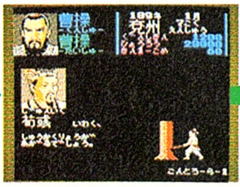
軍師のアドバイスも聞いたし、コマンドを実行してみよう。ここで、『信長の野望』を思い出してもらいたい。あーゆー感じなんだ。まずはメインコマンドを選ぶ。すると実行するかどーか聞いてくるから、それに答える。コマンドによっては、さらにサブコマンドがあるってのも信長と一緒。で、ここからが信長と違う。武将を選ばなければいけないんだ。ここでさっきメモした各武将のデータが生きてくるんだ。内政は、知力やカリスマが高い武将にやらせた方が、効果が大きいぞ。



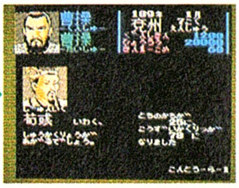
▲"国の開発"を選んだら、次は予算を決めるんだね



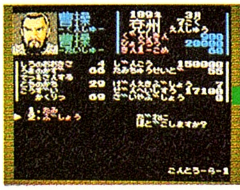
▲信長との一番の相違点は、この武将の選択。誰に決めよーか



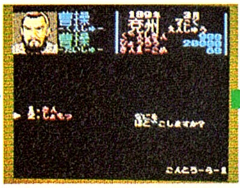
▲荀彧も賛成してくれたことだし、開発をすることにした



▲土地の価値は上昇、洪水確率は低下。めでたしめでたし



▲忠誠度を上げるためには"ほどこし"を行えばいいんだよね



▲とりあえず、武将に書物を与えることにした

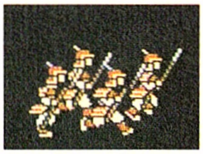


▲うーむ、荀彧は、ホントいいことをゆーなぁ。感心感心

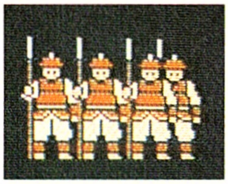


▲夏侯惇の知力と忠誠度がアップ。感謝されるって、E気持ち

コマンドいろいろアニメーション


▶武将の移動。空白地を取る時とか、戦争をしかけるためとか、理由はいろいろだぁね


▶国が増えれば増えるほど、輸送コマンドは大切になる


▶兵士は武将1人につき2万人まで持てる。武力の高い武将から、増やしていこう


▶"様子を見る"のに、お金は不用なのだ。こまめに偵察するようにしたいね

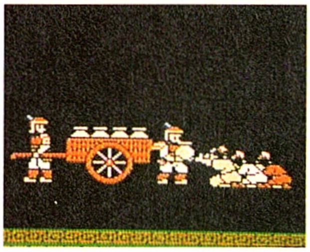
『信長の野望』でおなじみのアニメーションは、もちろん、この『三国志』にもあるぞ。こーゆー数字がメインのゲームでは、このアニメーションってヤツは、ゲームのフンイキを、大いに盛り上げてくれる、大事な大事なワキ役だよね。おーいに楽しむことにしましょーずぇい。ねっ！

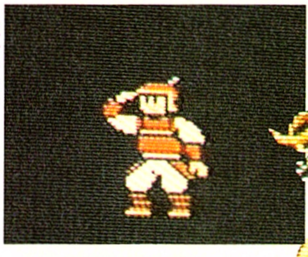
じゃ、回りの写真達を、よっく見てくれよな。これがアニメーションの全て、ではないんだけれどね。アニメーションによるコマンドの紹介をやろーと思ってるのだ。どんなコマンドか、写真を見れば、だいたいの想像はつくんじゃないかと思うワケなのだ。


▶信長の属領コマンドと同じように、COMちゃんに国を任せることもできる


▶何もすることがない時は、信長でもおなじみ、"訓練"コマンドでヒマつぶし!?

ま、中には「アニメーションなんて、うっとーしーだけだ！」なんて思ってる人もいるんだろーな。けど、このゲームは、やっぱアニメーションを見ながらやった方が、ぜったい盛り上がるぞ。ちょっとでもゲーム進行を早くしたいって気持ち、分からないこともないけどね。やっぱり秋の夜長のSLGは、のんびり、ジックリ、ドッシリと楽しみたいもんだ。あつ～い緑茶でもすすりながらね！


◀国民のご機嫌を取ることも大切なのだ。反乱が起きたら、元も子もないからね


▶在野武将探しは、超重要。手が空いたら、まず行なおう


◀膝突き合わせての外交交渉も必要だ


▶そして、隣国へ攻め込む。ガムバ！

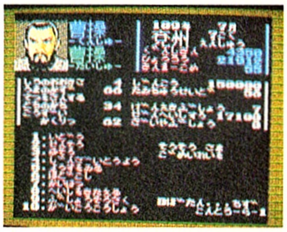


とーぜん、いろいろ起るのだ！

この手のゲームにつきものなのは、各種のイベントだ。もっちろん、このゲームにも、いろいろとイベントが用意されてるからね、安心しておくれ！

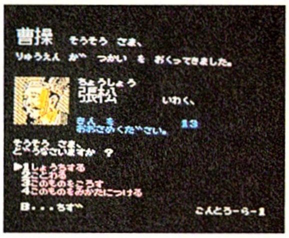
何かが起きると、最初に中国の全体マップが表示されて、どの国に被害が出たかを視覚的に教えてくれるんだ。これは、信長の数字だけより、ずっと分かりやすくてグッドだね。ちなみに、このゲームでは1年が12ターン、1・2・3月が春、4・5・6が夏、7・8・9が秋、10・11・12が冬なのだ。各季節の初めにイベントがあるぞ！


▲これが"飛蝗"だっ!! コイツに襲われると、農作物に大きな被害が出るぞ！


◀このゲームの秋は7月から9月。ゆえに7月が収穫


◀河が氾濫、洪水が起った!! だからぁ、洪水確率は下げとこうね


▶もちろん、疫病の大流行もある。コイツを防ぐ手だては…ない…



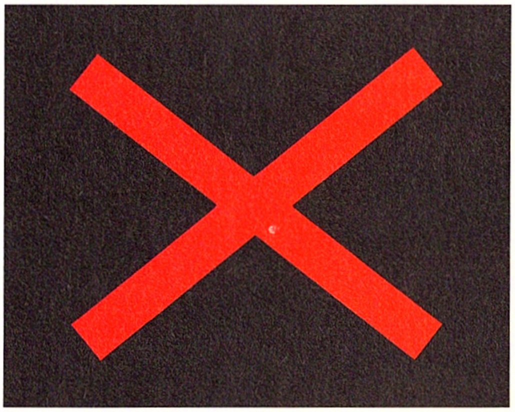
▶他国から使いがくることもある。さて、どーしようか

そして、感動のエンディング……

5つのシナリオを全てクリアしたキミ達には、感動のエンディングが待っている……んじゃないかなぁ？　と、思うんだけどね。ねぇ、そこのキミ、どー思う？　エンディングを見るためにも、がんばってトライしておくんなましね！

前にも書いたけど、このゲームの一番大切なポイントは、いかに使える武将を集めるかってことだ。なんせシナリオ5をクリアするためには、最低でも、君主以外に57人の武将が必要なわけだからね。在野武将を探すことも必要だし、他国の武将を引き抜くことも必要なのだ。また、戦争で捕らえた武将を召し抱えることで増やすこともできるんだね。こーゆー他国から引き抜いた武将は、まず忠誠心をあげることをしようね。忠誠心が低いと、裏切られることもあるからね。とにかく、かしこい武将、強い武将からしょーもない武将まで、たくさん集めた君主が有利になるってことを忘れるなよ!!

それから、もう一つ、大事なポイントを。戦争の時、"兵糧"を守ることを忘れてはいけない。これを、敵に取られると、即負けだからね。信長にはなかった要素だから、注意してくれよな。


▲へっへっへ。まだ見せたげない！　とりあえず自分の力で、がんばってくれ!!

©KOEI

ファイナルファンタジーII

時空を超えた戦いを演じてから、早いものでもう8ヵ月。そろそろ、あの冒険への欲求が高まってきた。旅立ちまでにはまだちょっと時間が必要なんだけれど、次なる冒険の旅の準備を始めようか！

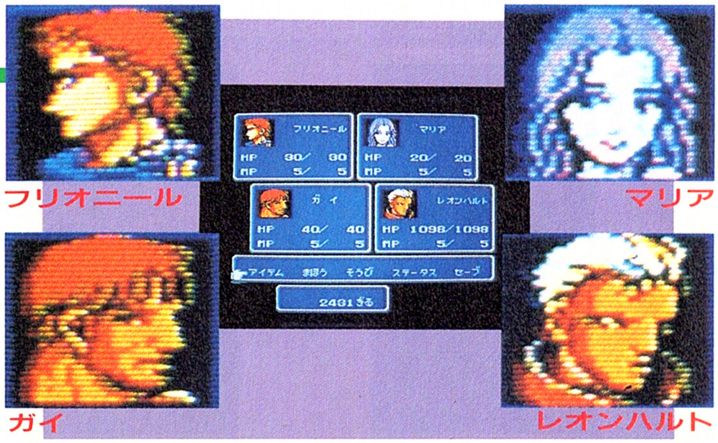
文／RYOII

話題満載でＦＦIIが始動を始めた

壮大なスケールとスピード感を持って、ぼくらを堪能させてくれたIから1年。構想も新たに、IIが始動したのである。前回も紹介したけど、IIではパーティーが右の4人のメンバーで固定されているんだ。特定の職業は決っていないけれど、それぞれ個性派ぞろいだから、武器や魔法の使いかたそれに戦法などがおのずと違ってくるはずだ。だから、それぞれのキャラクターへの思い入れもプレイヤーによってかなり変ってくるだろうね。

さらに、Iで人気を博した移動システムが強化されている。詳しくは次のページを見てほしいが、使いでのある乗物がいっぱいだ。ということは、フィールドもかなり変化に富んでいるはずだよね、あれだけの乗物を乗りこなすんだから。

そして、モンスター。Iにもましてでかくておっそろしいやつらが出迎えてくれるぞ。



グラフィックもこだわり感覚だ！

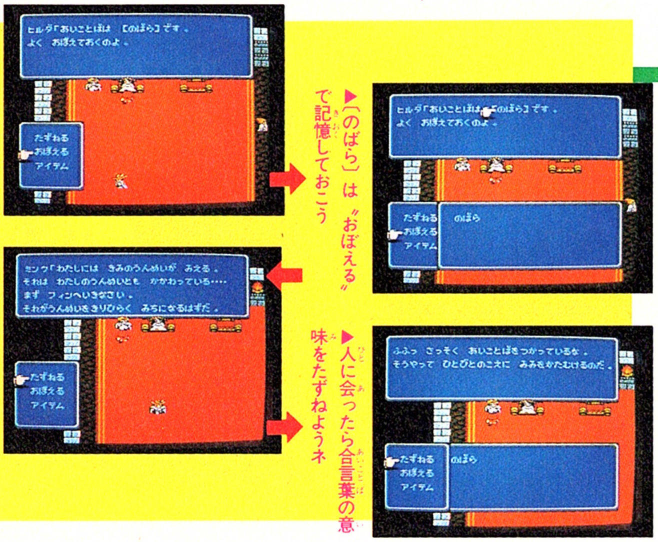
グラフィックもIに比べて、かなり強化されている。右の写真を見てもらうとわかるとおり、キャラクターが歩いている場所によって、見せかたが変っているんだ。平地だと全身が見えるのに、ブッシュの中だと下半身が隠れてしまったりといったぐあいに。どんな地形でどんな見せかたをしているのか、楽しみなところだ。これはフィールドばかりでなく町の中でも見ることができるんだ。

町の中といえば、家とかショップなどが、IIではその内部がグラフィック化されて、どの武器を買おうかなとか、宿屋でゆっくり休もうって感情移入しやすくなるね。



▼しげみの中に入るとキャラクターの下半身がかくれてしまう。コッているのだ

▲町の中にもフィールドと同じように草原や林があるけどモンスターもいるのかな？



▶ヒルダが教えてくれた合言葉は「のばら」だ

▶「のばら」は"おぼえる"で記憶しておこう

▶ミンウが言った「フィンへ行きなさい」と

▶人に会ったら合言葉の意味をたずねようネ

会話が楽しい新・対話システム

「従来のＲＰＧでは情報収集におけるメッセージはとかく一方通行になりがちで、ユーザーは情報を受動的に手に入れられるだけでした。『ファイナルファンタジーII』では、ユーザーサイドが主導権を持つ対話システム"ＷＭＳ"を採用、ＲＰＧの面白さが一層深いものとなりました」と、スクウェアからいただいた資料には実にむずかしい表現で書いてあるこの新・対話システムは、会話する楽しみを一歩進めたものなんだ。

具体的にどういうものなのかというと、誰かと話をしていると〔 〕で囲まれたキーワードが出てくることがある。が、この意味はその時点ではわからないので記憶しておく。で、次に誰かに会った時に、ただその人の話に耳を傾けているだけではなく、記憶した言葉の意味を尋ねることができるわけだ。これが「受動的」だけではなく「ユーザーサイドが主導権を持つ」ということ。つまり、これまでのＲＰＧでは会話といいながらただ相手の言うことを聞いているだけで本来会話ではなかったわけだけれど、このシステムのおかげで、本当に会話らしい会話ができるようになったわけだ。

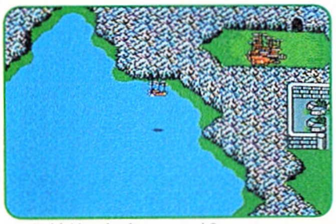
歩いて冒険なんてもう古い?! 移動システム強化で乗物時代の幕開けだ

思えばファイナルファンタジーが登場するまではほとんどのＲＰＧが徒歩で冒険の旅をしていたものだ。まあ、海くらいは船で進むこともあったけれど。そこへ、飛空船という度胆を抜く移動システムを登場させて移動スピードを飛躍的に向上させてしまった。

その移動システムがしっかりIIに受継がれて、しかもさらにパワーアップした内容となって出現することにあいなった。こうなると、もうてくてく歩いて冒険するなんて時代遅れって感じだね。これらの乗物をいかに上手に乗りこなすかが、ゲームクリアの条件の1つになってきそうだ。メカ音痴にはつらいとこだ。これを機に、ＲＰＧは乗物時代に突入するって予感がするね。

ただ、こんなに乗物が増えてしまってだいじょうぶかな？という不安もちょっと頭をよぎるなぁ。

▼巨大船鑑



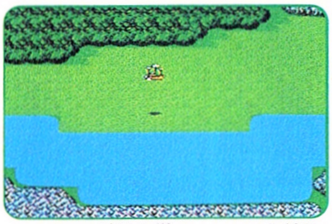
飛空船を巨大にした物であることは写真を見ればよくわかる。ま、その姿形からして、空を飛ぶ乗物であることは間違いないんだけれど、飛空船とのちがいはまだ不明。きっと、飛空船ではいくことのできない、どこかすごいところへ行くことができるんだろうね。

▼雪上船



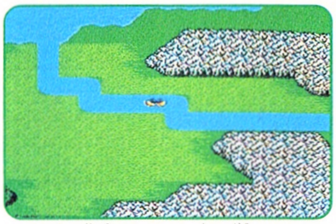
IIで新たに登場することになった乗物なのだ。Iでは雪の地域がなかったけれど、雪上船が登場したということは、雪国があるはずなのだ。雪上車でなくて雪上船になっているところがにくいね。でも、この船は空は飛ばないでしょう。

▼飛空船



おなじみ高速移動システムの飛空船。Iでは飛空艇と呼んでいたけど、内容に変りはない。海を隔てた国や島への移動はやはりこの飛空船がメインになるだろうね。Iは4倍速だったけれど、IIではスピードアップがはかられているかどうか興味津々なのだ。

▼カヌー



これは地味だけど、持ち運びができて、川を渡ることができる便利な乗物なのだ。この乗物があるということは、今回もまた、カヌーでしか行けない場所が存在していると考えていいだろう。問題はダンジョン内にある川もカヌーで渡ることができるかだ？

▼船



飛空船が手に入るまでは、海上交通の主役はこの船だったね。今回もまたそうなると思うけど、船でしかいけないような島も当然でてくると予想されるところ。ただし船は、港のあるところへしか接岸できないのがつらいところなのだ。

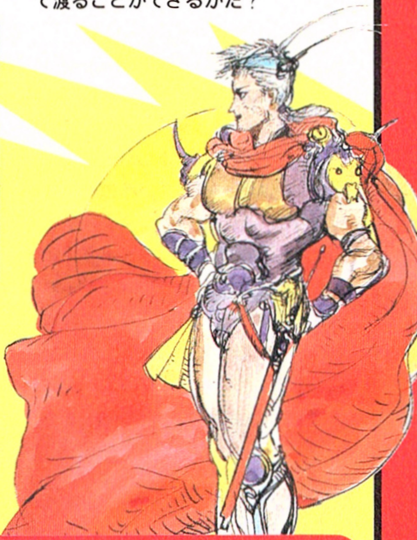
▼チョコボ



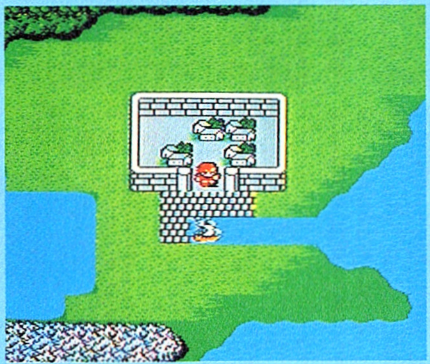




クエックエックエ～、チョコボォォォル、クエックエックェ～、チョコボォォォル　ってコマーシャルがあるでしょ、とんねるずの首がくるくる回るやつ。このチョコボはこのCMのパロディーなんだ。あの鳥のデザインとネーミングをパロって出現したのがこのチョコボ、地上走行用アイテムなのだ。これで、たいていのところは移動できるんだけど、地上にまで乗物が出現してしまっていいのかなあ。あまり楽し過ぎると後で痛い目に合うような気がしてならないのだが……。でも、あるものは使わないと損か!?



モンスターが徘徊する世界だというのに定期便まで就航しているぞ



▶残念ながらここが定期船の船着場かわかんないけど、ま、こんなもんでしょう!? 海のほかに空の定期便もあるのだ

ファイナルファンタジーIIで新規採用になった移動システムで、もっともすごいのが定期便の就航。やっぱ、こういう発想って並じゃないよなぁ。だって、この世界ってモンスターがあちこちに徘徊しているのに、定期便を飛ばしちゃうんだもの。命がけだよね、操縦している人って。などといらぬ心配をしてしまった。が、きっと、お金は必要だろうな。

でも、これだけ移動システムが発達してきているのに、なぜこんな定期便が必要なのだろうか、という疑問がわいてくる。これは現在のところ2つの考え方があって、1つは、まだ乗物を手に入れてないので、定期便を利用して移動するというもの。もう1つは定期便でしかいけない場所があるのではないか、という説。前者のほうが有力みたいだけれど、実際はどうなっているのか楽しみなところだね。

ちなみに、定期便は海と空の両方に就航するんだ。常識的に考えれば、飛空船と船が航行することになるはずなのだが？

©スクウェア、イラストレーション／天プロダクション

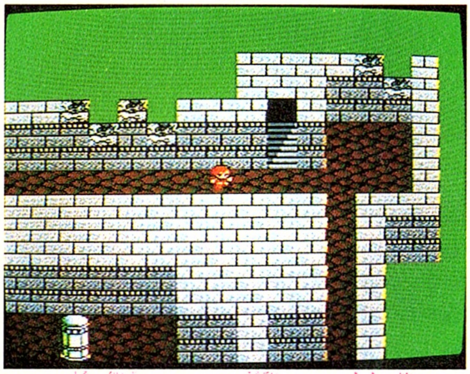
⦿お城・町編　情報収集・アイテム、武器、防具、魔法の購入はここ！

Ⅰでは、町があちこちに点在していて、ゲーム進行にしたがって情報が入手できた。今回もこの基本は変らないはずだ。が、いくつか新しい場所や部屋などもあって、町やお城の捜索を念入りにする必要がある。

とくに新・対話システムが導入されているので、これまでになかったキーワードというアイテムを上手に利用しなければならない。このキーワードを解明することがすなわち真の情報収集となるのだから。そのためには、とりあえず会う人にはかならず話しかけて、たずねるようにしよう。

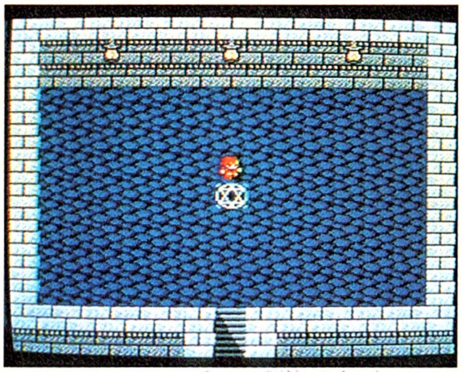
このほかにも、重要な情報を教えてくれる特定の人物がいたり、魔法陣の間のように、謎の部屋も存在しているから、見落しがないように隅から隅まで歩いてみようね。

お城



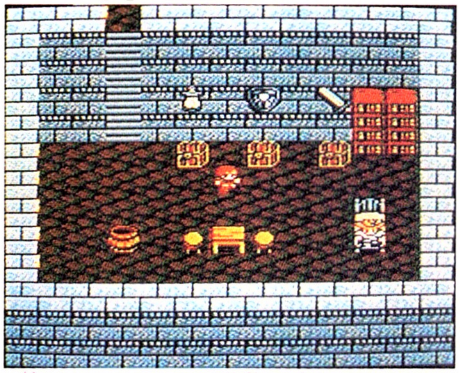
▲ここが城の内部。パラメキア皇帝によって危機に陥っている城もあるハズだ

魔法陣



▲ゲームがスタートして間もなく重要な意味を持つことになるのがここ魔法陣の間だ

部屋

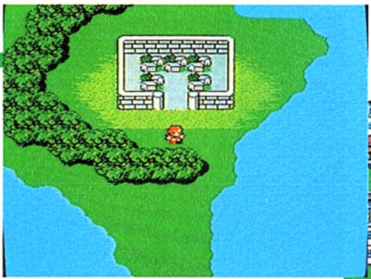


▲横たわっているのはだれ？宝箱や武器などおいしいものがいっぱいなのだ

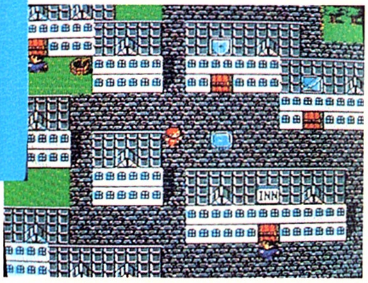
ショップの中になにがある!?

町の中のお店は、おなじみのものばかり。ただ、魔法屋は黒、白が統合されて魔法屋とシンプルになっている。が、Ⅰと大きく違っているのは、各ショップの内部がグラフィック表示されるところだ。これは、ほんとうに武器屋に入ったんだなと、プレイヤーに実感させるばかりでなく、その内部に入れるようになっているんだ。これがなにを意味しているかというと、そのショップの中で情法収集が可能になり、さらに、そこでアイテムや武器などが手に入るかもしれないということなんだ。だから、武器屋でただそこにある武器を買うだけではなく、ずけずけと中へ入っていって話を聞いたり、調査してみることだ。

また宿屋で休むと体力が回復するわけだが、Ⅱでは各人の疲労度に応じて宿泊料が決まるようになっているからね。

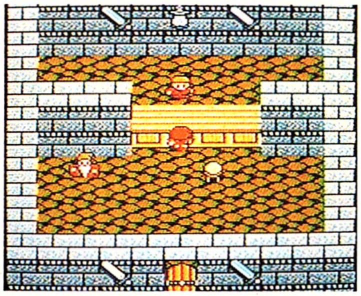


◀ここがスタートの地、アルテアだ。4人の若者はここから旅立つのだが……。いきなり苛酷な運命が4人を待つ！



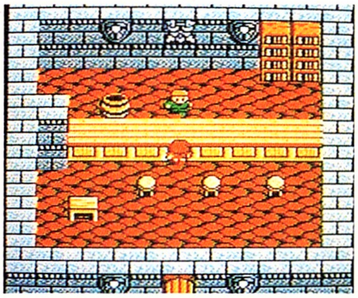
▶ミンウに、運命を切り開く道があると言われて来たのが、ここフィンの町だ。ここで準備をととのえよう

武器屋



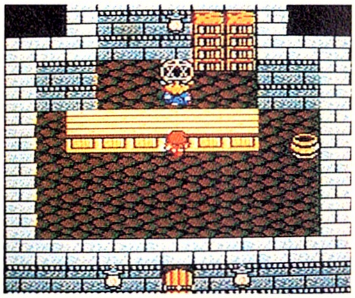
◀それぞれの場所で売っているものが違うので、合った武器を選ぼう

防具屋



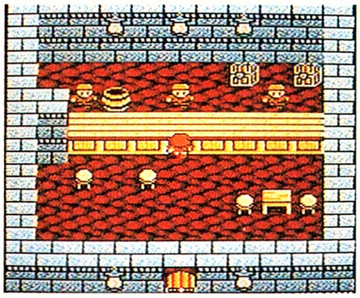
◀武器とのバランスを考えて、戦闘しやすい防具を選ぶんだ

魔法屋



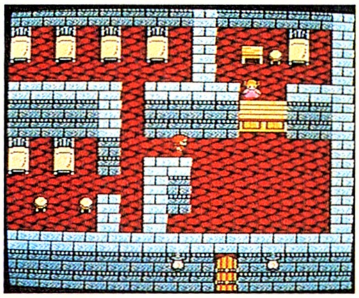
▲黒魔法も白魔法もこの魔法屋で買うことができる。MPに応じて好きな魔法を買おう

道具屋

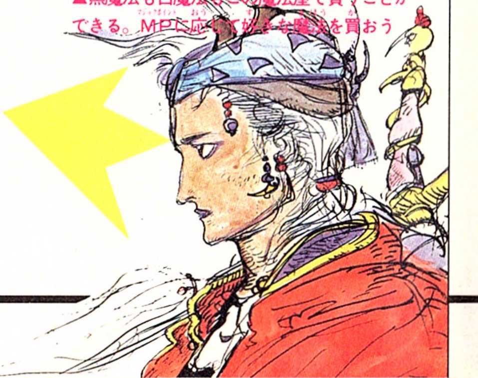


◀道具屋では必要なアイテムを買う。店主の後ろの宝箱が意味シンだネ

宿屋



◀体力回復には睡眠が一番。ダメージによって宿泊料が変わるんだ



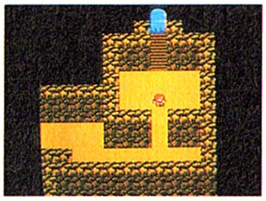
⊙フィールド編　モンスターが巣つくフィールドは修羅場と化した戦場だ

フィールドとひとくちにいっても、山あり川あり平原、森林、砂漠、海そしてダンジョンと非常に変化にとんでいる。そして、乗物を拒む場所もいくつかある。さらに、滝や雪地帯といったⅠにはなかった地域も加わって、パーティーの進行を厳しいものにしている。

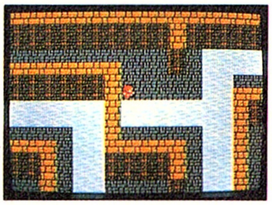
モンスターも前作で登場したモンスターに加え、さらに巨大化したモンスターやパワーアップしたモンスターが目白押し。現在わかっているだけでも、ホーネット、バンパイアソーン、ウェアラットなど毒を持つものがけっこう多い気がする。今後、強力な魔法を操るモンスターも出現してくるだろうし、さらに集団攻撃も気になるところだ。

フィールドを進むときは、パーティーの順番にも気をつけよう。弱い者が先頭ではすぐやられてしまうから。

▼ダンジョン



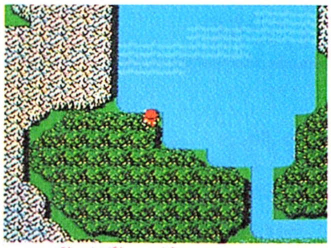
◀ダンジョン内のトラップも強化されているゾ



▶洞くつ内にある川はカヌーでは渡れないのだ

ダンジョンで新しくなったのは、出口から風景が見えること。そして、ダンジョン内にも川が流れていることだ。

▼滝



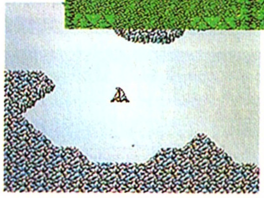
▲こつ然と出現する滝。かなりでかいのでカヌーで渡るのはツライかな!?

川に段差があるとそこは滝になる。はたしてこの滝はカヌーで登ることができるのか。あるいは、ほかに滝を攻略する方法があるのか？どちらにしても解明しなければならない謎がここにある。

▼フィールド



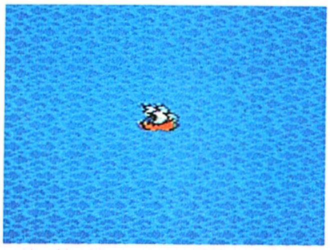
▶深いブッシュもチョコボでスイ!?



◀雪原は雪上船がないとつらい!?

最初にも書いたけれど、フィールドでは足を踏み入れている場所によってキャラが下半身かくれてしまったりする。ぶきみなのは新しく加わった雪地帯の秘密だ。

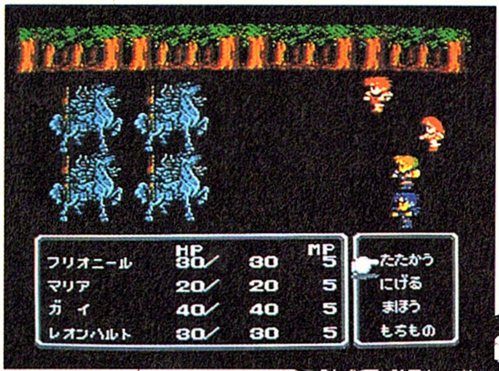
▼海



▲船で海を渡るときは、方向と船着場を計算に入れて航行しないと危ないゾ

前回同様どう猛な海獣がうようよしているはず。遠くの海へいったって、残念ながらCOOはいないと思う。海はもちろん船で移動するんだけれど、定期便に乗っていてもモンスターと出くわすんだろうね!?

⊙戦闘編　さらに巨大になったモンスターとの戦いは熾烈をきわめる





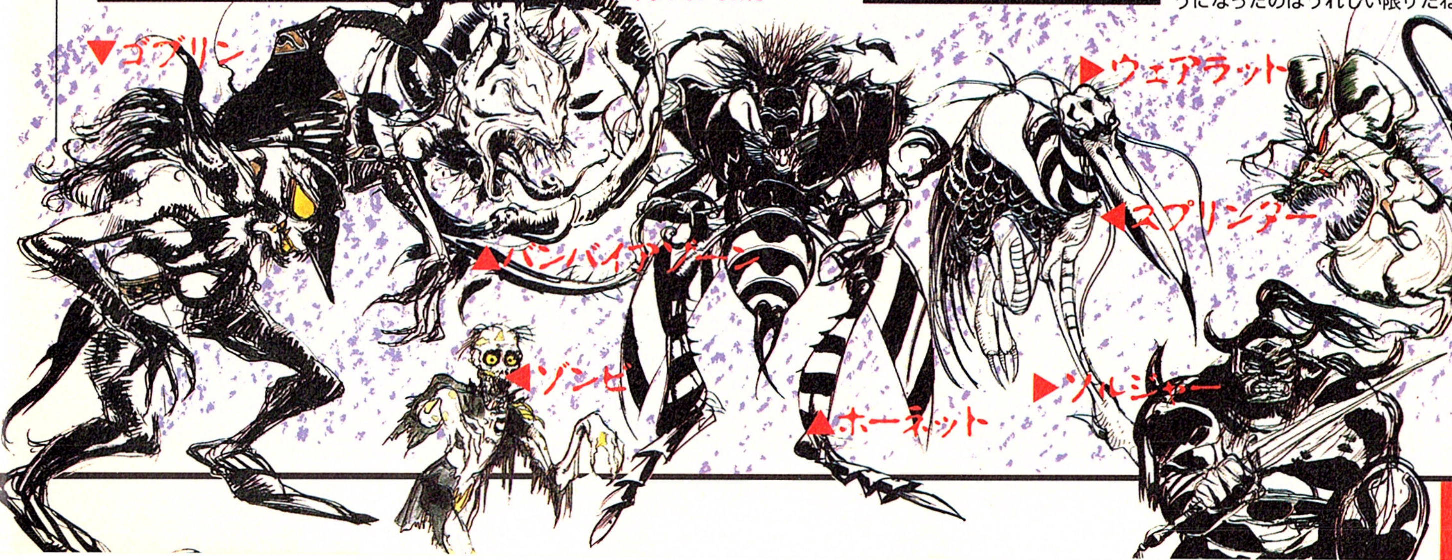


◀これがモンスターとの戦闘シーンだ。前作より戦闘方法がウォー・シミュレーションぽくなっているのだ

◀ねずみの突然変異によって生まれたモンスターラットだ

▼パラメキア帝国を守るソルジャーである。強敵なのだ

Ⅱでは戦闘シーンのシミュレーション度がぐっとアップしているんだ。主人公の右手と左手にそれぞれ違った武器や防具を持つことが出来るからだ。だから、戦力をアップしようと思えば両手に武器を持てばいいし、防御を強化するのなら防具を2つ使うのもいい。弓矢のような武器だとこれで両手をふさがれてしまう。というように戦術が戦闘シーンでは重要になってくるんだ。また、武器を持ち替えてすぐ戦えるようになったのはうれしい限りだね。



カセット／テクモ／12月発売予定／¥5500

NINJA RYŪKENDEN



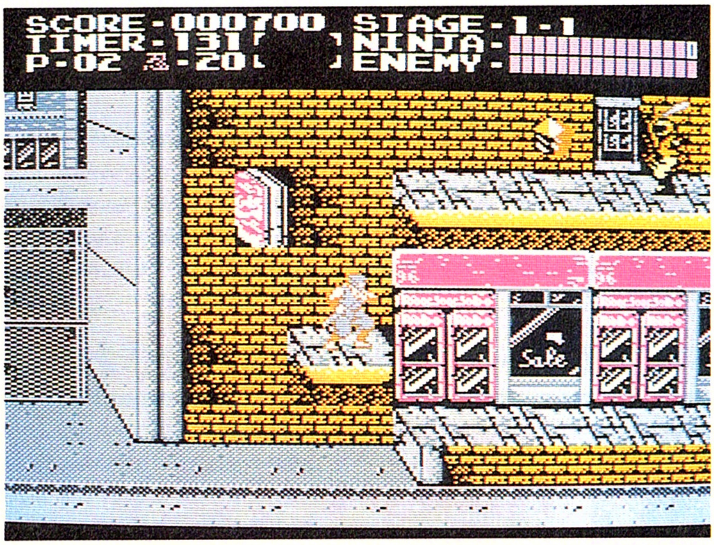
忍者龍剣伝

アメリカでは現在スゴイ忍者ブーム。だからかどうかは知らないけど、今も日本には忍者がいると思い込んでいるアメリカのヒトって、けっこういるみたいよ。ヘンなの……

文／田尻智



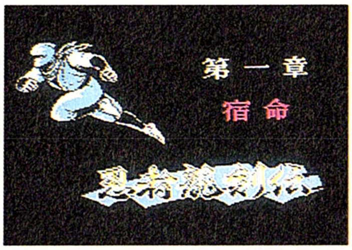
細かなアニメーション処理が光る忍者アクション！



静寂が支配する草原にかすかなざわめきが起こった。月の光が草原にふたつの影を向かい合わせに浮かび上がらせている。そして、疾風のように走りだした影は跳躍し、大きく舞い上がると空中で交錯した。

「キーン！」

光を受けてきらめいた白刃が鋭い金属音を発し、その直後草原は再び静寂を取り戻した……



……月の光が映しだした影はひとつしかなかったという。

父は何者かと闘い敗れた。なんのために闘い、そして死んだのか？　オレにはわからない。しかし父が死んだ翌日、オレは父の部屋で一通の手紙を見つけたのだ。

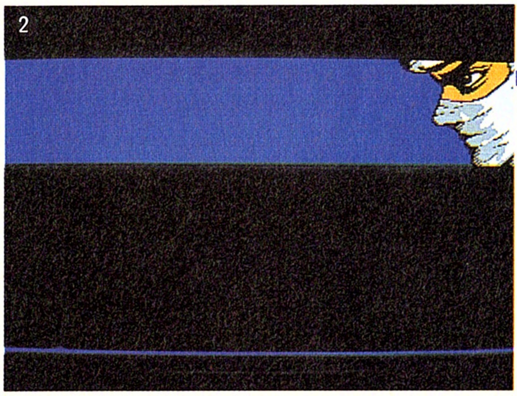
「リュウ、父さんはこれから決闘にいく。もし父さんが戻らぬときは、わがハヤブサ家に伝わる龍剣を持ちアメリカへ渡れ。そして私の旧友ウォルタースミスを訪ねるのだ」

（このカタキはかならず討ってやる）

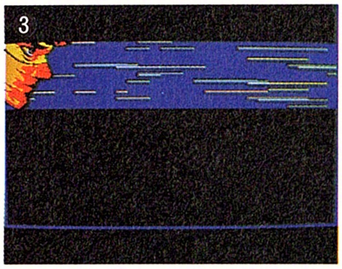
リュウは遺言にしたがい、父のカタキを討つべく単身アメリカへ渡っていった……　忍者龍剣伝！

映画手法とはこのコトだっ！

2

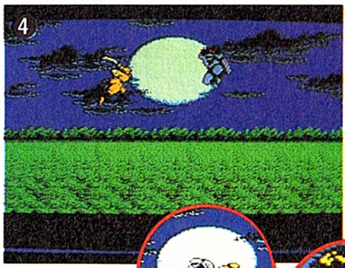


3



◀スピード感が核爆発的に増してくる対決シーン。息をノむコトまちがいなしだ。ハラハラ

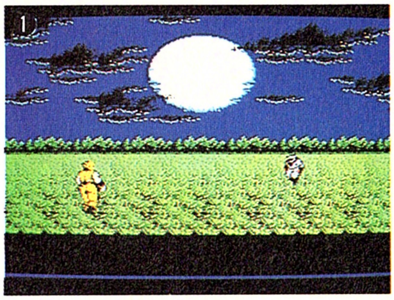
4



◀黄色く妖しく光っている月をバックに、まさに決着をつけようと跳ぶふたり！

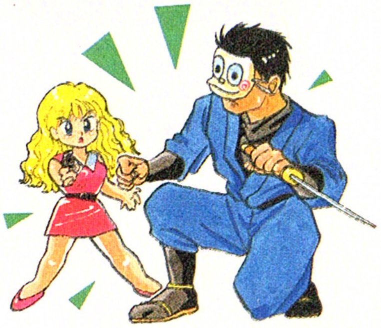


1



▶おそるべしアニメ処理！　流れる雲、回り込むように動く背景にウットリ

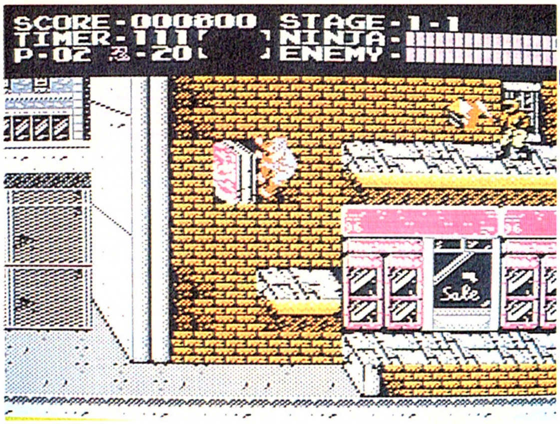
▲映画を意識したシネスコサイズの画面。緊迫感が全身を走る！　ビリビリ



5



▶父は死んだ。リュウはみずから忍者となってアメリカへ渡る決心を……

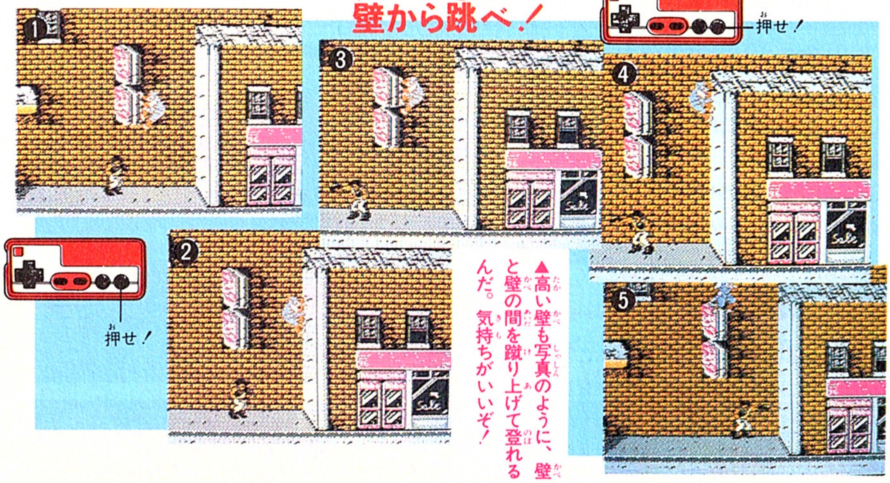


愉快痛快キキカイカイの✚ボタン操作！

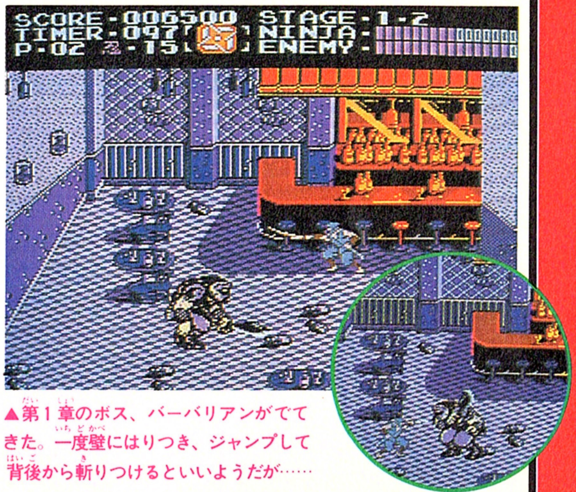
[アイテム]

街灯  街灯やランプを斬るとアイテムがでてくるよ	**忍術パワー**  術を使うための力が10手に入る。色は赤い	**忍術パワー**  忍術を使うための力が5手に入る。色は青い	**タイムストップ**  すべての敵とタマを5秒間止められるんだ！
忍法火炎の舞  怒りを炎に変えて自分を守れる無敵パワー	**風車手裏剣**  ブーメランのように戻ってくる大型の手裏剣	**炎波の術**  すべての敵を焼き尽くす炎を投げられるぞ！	**回転斬り**  ジャンプしながら刀を出せる。強力な技である

壁から跳べ！



▲高い壁も写真のように、壁と壁の間を蹴り上げて登れるんだ。気持ちがいいぞ！



▲第1章のボス、バーバリアンがでてきた。一度壁にはりつき、ジャンプして背後から斬りつけるといいようだが……

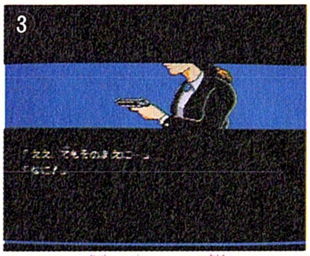
ストーリー性を重視した展開！



▲第1章のボスを倒したあと、背後に人の気配がする……



▲女だ。しかし一体誰なんだろう？



▲イキナリ銃をつきつける女！　クソ



▲撃たれたのか？　気が遠くなるゥ！



▲意識がモーローのまま第2章へ……

テクモのファミコンソフトといえば記憶に新しいのはキャプテン翼。ファミコンとは思えないダイナミックなアニメーション的なゲーム展開が、とても魅力的だった！　翼ファンでなくとも思わずアックさせられたよ。

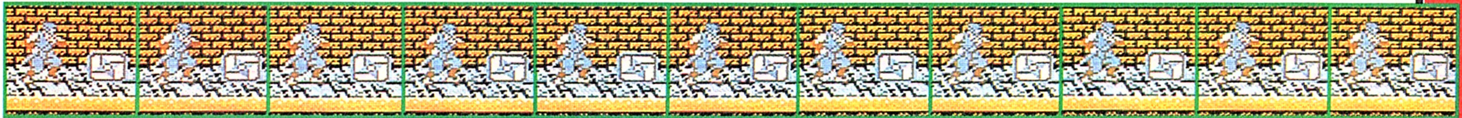
そのキャプテン翼の凝ったアニメーション技術を、そのまま、いやもっと大胆にゴーヂャスに取り入れて作られたゲームが今回の忍者龍剣伝だ。

横スクロールのアクションゲームのステージとステージの間に、映画を思い起こすようなシネマディスプレイが入っていて、各ステージのボスを倒すたびに、ゲームのストーリーの謎が次々と解かれていく仕掛けになってる。そうした演出に吟味を重ねた画面は、何度みても飽きることがない。仮に飽きてしまってもAボタンを押せばすぐ次のステージへ行けるのが親切でいい。

続きが気になる…

おりしも現在アメリカでは空前のニンジャブーム。忍者龍剣伝は、すでにアメリカのNESでの販売も、考えているとのコトだから、もしかすると今年の年末から年始にかけて、遠く海で隔てられた日米で、オニのような龍剣伝ブームが到来するかも知れないよ。

テクニック性の高いアクション面と網膜をチクチク刺激する美しいデモ。手抜きのないゲーム作りが評価されるソフトなんじゃないかな。



©テクモ



カセット／カプコン／11月下旬発売／価格未定

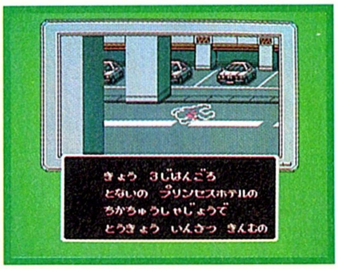
PROFESSIONAL BASEBALL? MURDER CASE

プロ野球?殺人事件

さまざまな話題をふりまいて引退したいがわすぐる選手は、ある日突然にせ札殺人事件に巻き込まれてしまった！その日からプロ野球界を舞台にいがわ選手の脱走と追跡のアドベンチャーが始まった！

文／RYOII

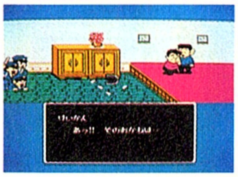
がんばれいがわ君、真犯人捕まえて無実を晴すんだ！



その事件は、ほらたつのリ選手がいがわ宅にかけこんできたことから始まった。ことの起りはこうだ。プリンセスホテルで殺人事件が発生。時同じ頃、ほら選手は同じホテルの駐車場でバッグを男からおしつけられた。困ったほらがいがわのところへ相談に行った。そこでそのバッグを開くとにせ札が！その時なぜか警官が突入してきた。ほらは逃げてしまい、いがわは重要参考人となってしまった。そこで、いがわは、警察の追跡をかわしながら真犯人を見つけるため捜査を開始するのであった。



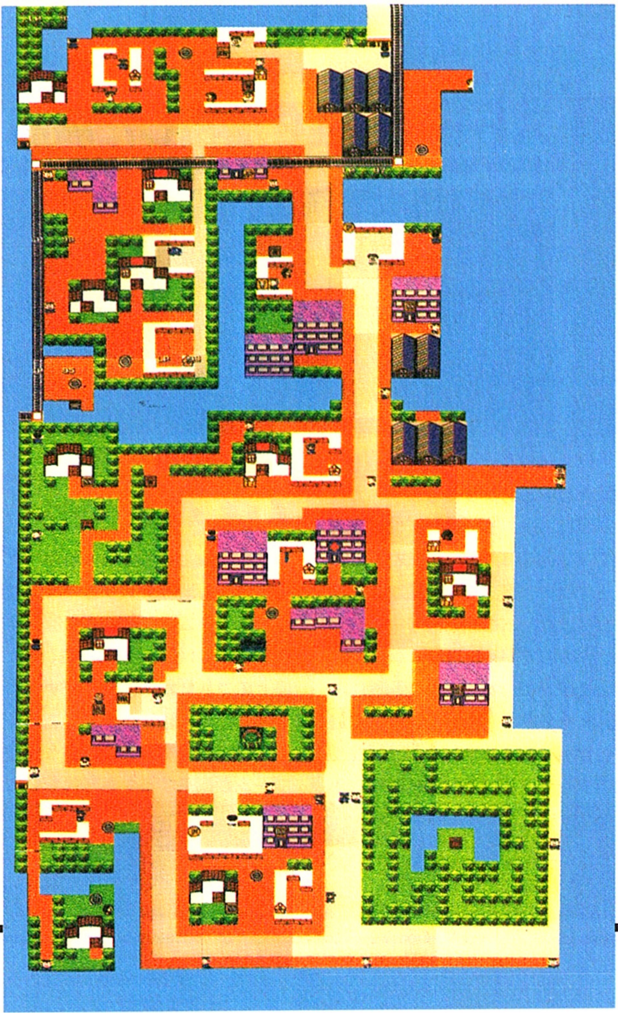






横浜のマップ

これがスタートとなる横浜のマップだ。あちこちにおまわりさんがいるから、発見されないように捜査しよう。

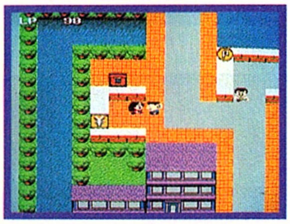


いがわの家



▲ここはいがわ宅。まず家へもどってカードを手に入れよう。それからおくさんとベッドインしちゃお！

銀行へ…!



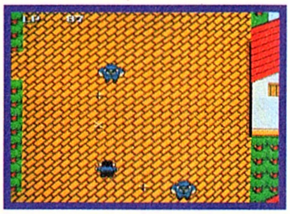
▲カードを持って銀行へ直行。ここで軍資金を引き出すのだ。お金がないと電車にも乗れないからネ

事情聴取



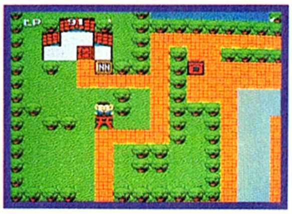
▲コマンド・めもで関係者の確認。ほらたつのりはにせ札入アタシュケースを受けとったため警察に追われる

逃げるが勝ち



▲警官に発見されると、シューティングゲームに変身。警官が手裏剣投げていがわが弾を撃つのってへん

セーブしろ



▲この鳥居に入るとセーブ画面になる。重要なものを見つけたり、情報を入手したらセーブしておこう

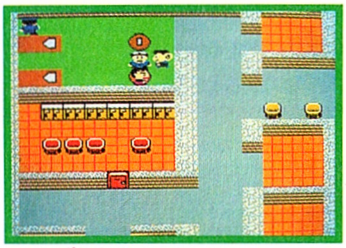
パスが必要



▲ここは横浜スタジアム。野球解説者のいがわすぐるといえども、通行パスがないと入ることはできないゾ

前途多難の真犯人探しなのだ

警官に追われる身でしかも真犯人を見つけ出さなければならないいがわ君の前途は多難。しかも、全国を飛び回らなければならないし、警官に発見されたら、警官相手に危ないシューティングバトルまで展開しなければならないのだ。キャラクターはコミカルに動いてくれるのに、謎解きは意外にシリアスで真相への糸は複雑にからまっている。ここはひさしぶりに頭の使いどころなのだ。



▲所沢市

所沢市には所沢球場があるね。パスがないと入れないけど、中ではきおはらの情報が聞けるぞ。



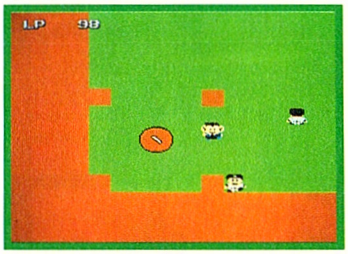
▲川崎市

ここが川崎球場なのだ。警察の近くだから気をつけて入ろう。中ではありむら監督がいかっているのだ。



▲甲子園球場

はるばる甲子園球場まできてしまった。ここで、むらかみ監督から重要な話をしてもらったのだ。



▲ビッグエッグ

けっきょくこの球場のマウンドを踏むことのなかったいがわ君。ここで、昔の仲間と再会をはたしたのであった。

▼新聞社

ここは、横浜新聞社。新聞社は情報の宝庫なのだ。記者に会ってできるだけ多くの情報を聞き出すようにしようね。



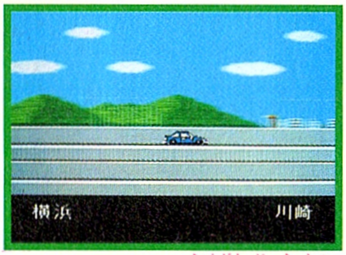
▼駐車場

ここは駐車場。この中にいがわ君のクルマはあるのかな。あると、行動範囲がぐっと広がるんだけれど。



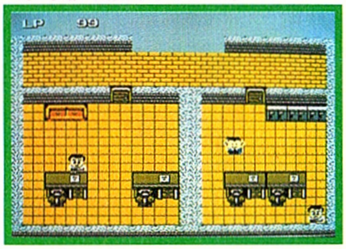
▼クルマで移動

マイカーを使って、都市から都市へ移動しよう。このほかにも移動法は飛行機や新幹線があるぞ。



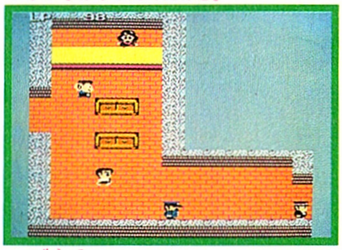
▼ブレイビーズ球団事務所

ここは、ブレイビーズの球団事務所の中。ここで、あるものをもらうことができるんだ。球場に関係あるものだよ。



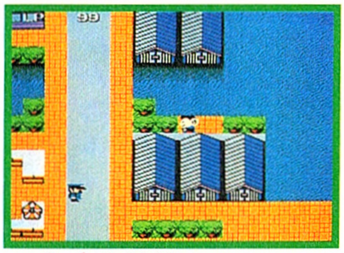
▼空港

ここは空港のカウンターだ。ここから、飛行機に乗ることができる。もちろんチケットがなけりゃだめだけど。



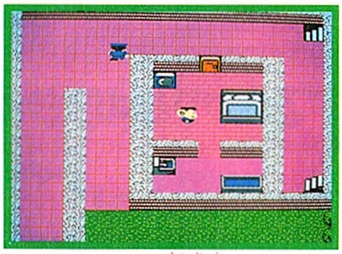
▼倉庫

殺人事件ではいつも怪しいところの代名詞になっている倉庫。やはりこの事件でも倉庫は鍵を握っているようだ。



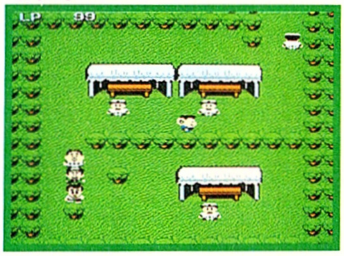
▼名古屋駅前ホテル

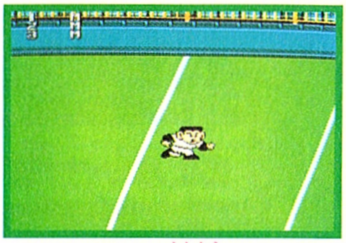
ここはホテルの中。やることがなくなったら、ひまつぶしにテレビを見てみたらいかがかな。ひょっとしたらいいことが…。



▼プロテスト会場

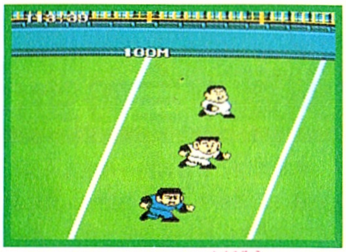
ここがプロテストの会場だ。ここには、見慣れた顔のプロ野球選手がたくさんいるようだ。





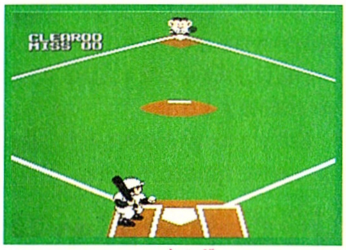
▲プロテスト遠投

プロテストの遠投シーンなのだ。3回の遠投で勝負。90mなげて合格するんだ。そうすればいいことがあるぞ。



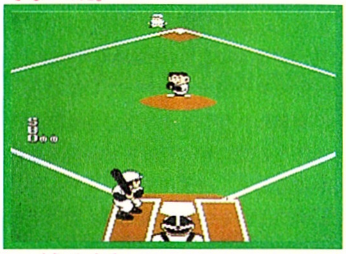
▲プロテスト100m走

プロテストの100m競走。合格タイムは12秒以内。久しぶりのボタン連打で世界記録を狙ってみよう。



▲プロテスト守備テスト

プロテストでもっともむずかしいのが守備テストだ。10本中8本取らないと合格できないのだ。



▲草野球

いがわ君、現役時代にかえったつもりで打者1人1回の真剣勝負。これに勝つと有利な展開になるかもしれないぞ。

横浜から始まった犯人捜し。でも、いきなり所持金0はつらいところ。しかも、ライフポイントなんてのがあって、警官とのバトルで減るは、捜査中に病気になって減るはでなかなかシビア。さらに、せっかく引退したばかりだというのに、なぜかプロテストのアクションゲームをするはめになって、苦手の100m走や遠投、守備テストまでやってしまった。そして、きわめつけは草野球！ 横浜から川崎、東京、所沢、名古屋、大阪そして広島までまたにかけての大追跡。かきふ、おさだ、くあた、きおはら、あちあい、ううのお前たちは敵か味方か!?

©CAPCOM



魁!!男塾 疾風一号生

前々号の"読みにくいタイトル"ならまちがいなく上位に入りそうなこのタイトル、迫力あるでしょ。ゲームの内容もその通り、バッキバキの硬派な男たちの戦いなのだ。女っ気はまったくなしなのよね。ちとさみしい。

文/CB成沢

男塾!!三号生に挑戦だ

桃を筆頭とする男塾一号生4人は、塾長、江田島平八の命を受け、真の男となるために戦いに旅立った！ 敵は同じ塾生たち。手強い技を持った男たちが待ち構えている。

プレイヤーキャラは右の4人。いつでもチェンジすることができる。彼らひとりひとりの特徴をつかみ、並いる敵を打ちのめしていこう。そしてボスとの戦い。1ステージに4人いるボスを倒せばクリアとなる。

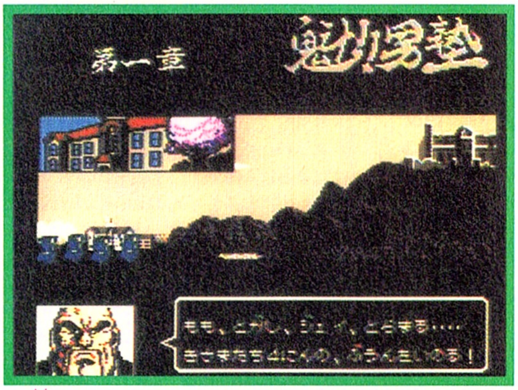
果たして真の男となれるか？ 道はたったひとつなのだ！


桃
メインキャラクター。パンチ力、ジャンプ力ともに高い


J
パンチ力や身軽さなどにたけている。桃に次ぐ能力だ


富樫
体力が高く、タフさではピカ一のキャラクターだ


虎丸
動きが遅く、ジャンプ力もあまりないけど力は強い



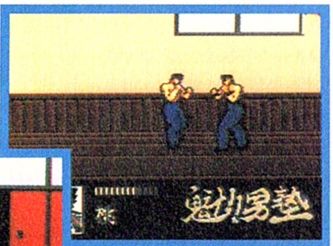


▲各ステージがはじまる前にはこのように全体マップが表示される。その左上にあるのがステージ図。最初は塾舎が舞台だ

行く手をジャマするヤツは叩きのめせ！

このゲームは大きく2つに分かれる。ボスと合うまでの横スクロール画面と、ボスとの対決シーンにだ。横スクロール画面にはザコキャラが現れるので、やっつけていこう。ある数だけ倒すと、攻撃力や守備力が上がっていくのだ。4人をまんべんなく上げていかないと、ボスとの対決時に苦労させられることがあるので、適当にメンバーチェンジしつつ、気をつけて進もう。ザコとはいっても侮れないのが現れるからね。

▶写真で見るとどっちが味方でどっちが敵かよくわからないよね。ザコの割に強かったりするので、意外に苦戦することも……





◀第1章、3人目のボスのところへ行く間にはこのような縦スクロールの画面もある。上からの障害物を避け、上へ





▲長ランを着こんだザコキャラが迫ってくる。パンチで激退せよ！ しかし、中にはアッパーカットを出すやつもいるのだ

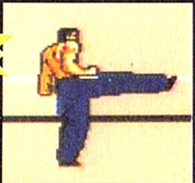
◀桜吹雪の中を進む。スクロール画面でのキャラクターは誰でも共通のキャラクターになっている。違いは左上の表示のみ

男の武器は己の肉体のみ！


キック
✚ボタン上＋Ⓐボタンでキックになる


しゃがみ
✚ボタン下でしゃがむ。Ⓐボタンでパンチ

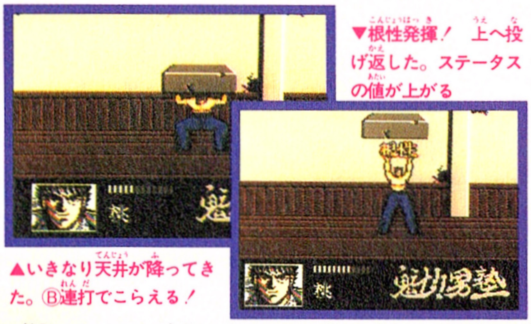

パンチ
Ⓑボタンだけだとパンチ！ もっともよく使う


ジャンプ
Ⓑボタンを押すとジャンプ！ Ⓐでキックする

男を上げるイベントも!

マップ面のとき、ところどころに“男度”を上げる試練がある。仲間を助けると、ステージクリア後戦ったボスのうち、特定のボスを仲間することができるのだ。右の写真のように、上から降ってきた天井を受け止めたり、捕われた仲間を救い出すことによって男度は上がっていく。いかにもこのゲームらしい、渋いイベントだね。

根性あるのみっ!



▲いきなり天井が降ってきた。Ⓑ連打でこらえる!

▼根性発揮! 上へ投げ返した。ステータスの値が上がる

捕われた仲間を助け出す

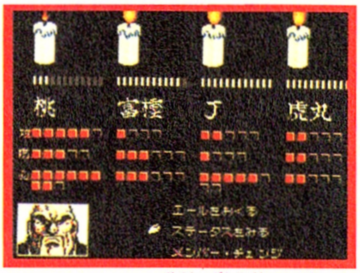


▼各ステージに必ず捕まった仲間はいる。助けるといいことがあるのだ

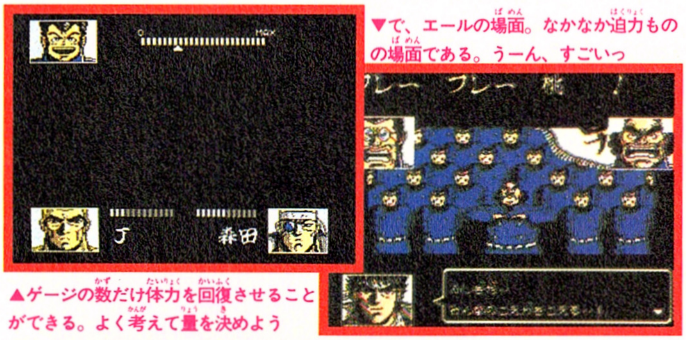
▲扉の中に入ったら、吊るされた仲間がいた。助け出そう

困った時の塾長頼み。仲間の声援で復活だ!

セレクトボタンを押すと、塾長が登場し、コマンドが表示される。ステータスを見せてくれたり、メンバーチェンジをしてくれたり……。しかし、そな中でも極めつけなのが“エールを送る”だ。なんと、戦いに参加していない一号生の田沢や松尾たちがエール(声援)を送ってくれるのだ。そして、失ったダメージを回復してくれる。名づけて“大鐘音”! 男塾名物このエール、回復できる量は一定値しかないのできちんと作戦を立てて使わないと、あっという間になくなってしまう。よく考えて使っていこう。

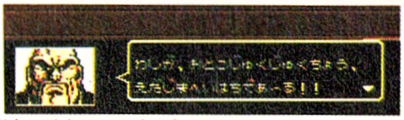


▲これはステータス画面。現時点での強さと体力などが表示される



▲ゲージの数だけ体力を回復させることができる。よく考えて量を決めよう

▼で、エールの場面。なかなか迫力ものの場面である。うーん、すごいっ



◀塾長登場! この面がまえ、さすがに男塾を治めているだけはある。だが、桃たちのピンチを助けてくれる重要な役目のキャラなんだ



◀危なくなったらメンバーチェンジ。無理せずに換えよう

ボスとの戦いは人選に注意!

ボスとの対決はマップ画面とは一味ちがう。マップ面ではメンバーチェンジしてもグラフィックは同じだったけど、対決ではちゃんと4人がそれぞれ異なるグラフィックで登場する。右の写真を見てもらえばわかる通りだ。各キャラの個性が対決には大きくかかわってくるということなんだな。

ボスもそれぞれ特徴的な攻撃方法があり、やたらとパンチの速いヤツや、飛び道具を使うもの、中国拳法を使うヤツなどさまざまいる。

今回は下にステージ1のボス4人を紹介しておく。雷電の中国拳法と卍丸の身軽さには要注意。パンチ、キックの1発1発を確実に決めていこう。

4人目のボスを倒せばクリア。HP、エール量が全回復するのだ。



桃は剣を持っているが、1度倒されるとなくなってしまう



富樫の武器はナイフ。これはなくならないのだ



Jは武器なし。だが、パンチのスピードがかなり速い!



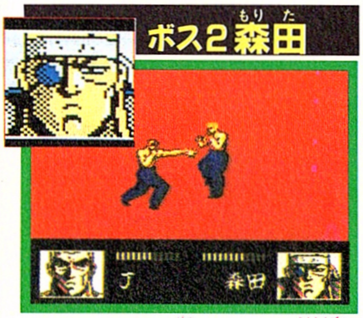
虎丸も何もなし。パンチのみでボスと戦うしかない!

ボス1 赤鬼



いちばん最初のボスキャラ。まあ、よくあるパターンの練習台だね。誰で戦ってもさほど苦労せずに倒せるだろう

ボス2 森田



パンチのスピードが速い! しかも3連発で放ってくる。パターンがつかみにくいので、意外といやらしい敵

ボス3 雷電



中国拳法の使い手。くるくるとジャンプして、着地とともにするどいキックをかましてくる。着地の瞬間を狙い撃ちだ!

ラスト 卍丸



これが第1章最後のボス。コイツとの戦いは闘場がこれまでと異なる。上下左右の海に落ちるとやられたことになるので注意

©宮下あきら/集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1988



大戦略

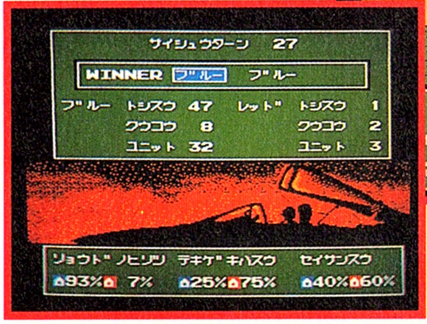
空の高さや、流れる雲に秋のおとずれを感じる今日この頃。なんて、感傷にひたってるヒマはない。いよいよ大戦略の発売日がせまってきたぞ！ 秋の夜長に、じっくり腰を落ちつけて楽しんでもらいたい!!

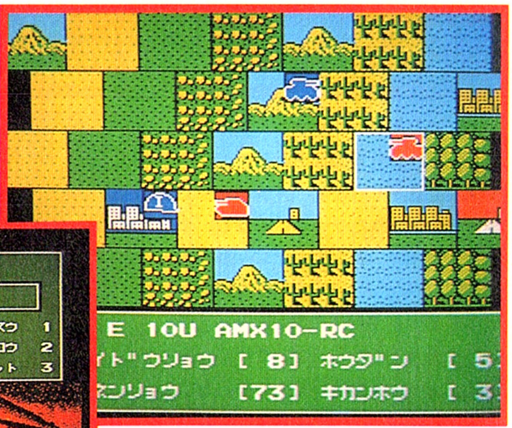
ユニットの使い方を覚えとこう

早いもので、次の号が出るころには、もう大戦略は発売されてるんだよね。それでは、今回は発売直前とゆーことで、（とは言っても2週間ぐらいあるけど）プレイする前にゼヒとも覚えておきたい、ユニットの使い方について考えてみよう。

ウォーSLGとは、駒をつくることができる将棋みたいなもの。で、その駒にあたるのが、ユニットとゆーことになる。と言えば、大戦略におけるユニットの重要性がわかってもらえると思う。駒の動かし方を知らなければ、将棋にならないように、ユニットの使い方を理解しなくては、大戦略は楽しめないとゆーことね。まっ、使い方を理解するって言っても、そんなに難しく考えないように。要は、性能と特徴を覚えておいて、状況に合わせて使えばいいだけなんだから。まぁ、何度かプレイすれば、自然にわかっちゃうことなんだろうけどネ！ とにかく、その使い方を今のうちに覚えとこう、つーワケだ。

▶前にも言ったように、作戦をたてるためには、ユニットの性能と特徴をしっかり把握しておく必要がある。忘れるな！



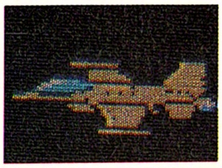


◀何も考えずに、ただむやみやたらにユニットを動かしているんじゃ、とてもじゃないけど勝ち目はない！ それぞれのユニットに合った行動をさせよう

全ユニット紹介

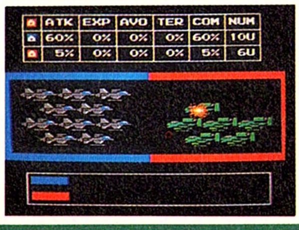
基本性能と特徴のほかに、使い方の一例もあげておいた。他にも使い途はいっぱいあるだろうから、考えてみよう。表の見方は、価＝基本価格。レートによって上下する。種＝有効な攻撃法。両用は対地、対空ともにＯＫ。移＝移動量。燃＝燃料。弾＝弾薬数。（　）内は副武装の弾薬数。

F−16C



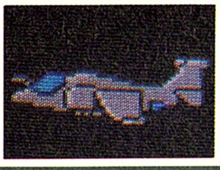
戦闘機。航空機相手の戦闘ではかなりの威力がある。弾薬数が多いのも魅力

価	2500	種	対空
移	12	燃 55	弾 4（5）



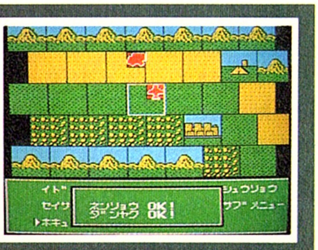
▲スピードがあるので、目的地に急いで送り込みたい時に有効。敵が先に航空機を投入した場合は、これしかない

ハリアー



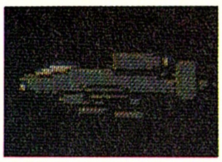
戦闘機。戦闘能力はF−16とほとんど変わらない。弾薬が少ないのが難点

価	1800	種	対空
移	10	燃 45	弾 2（4）



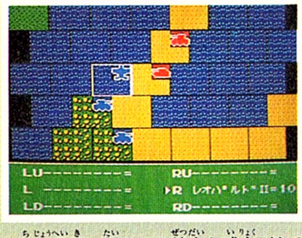
▲補給車からも補給が受けられる便利な航空機。だから、空港が少ないマップで活躍することマチガイなし！

A−10



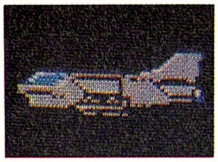
対地攻撃機。地上兵器に対する攻撃力は絶大。逆に航空機にはモロい面を持つ

価	1800	種	対地
移	8	燃 45	弾 4（4）



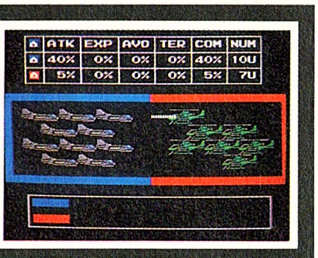
▲地上兵器に対しては絶大な威力がある橋などの狭い道で、敵に行く手をふさがれてしまったら、こいつで道を開こう

コルセア



対地攻撃機。地上攻撃能力はA−10に及ばないものの、対空能力が若干ある

価	1500	種	両用
移	10	燃 55	弾 2（4）



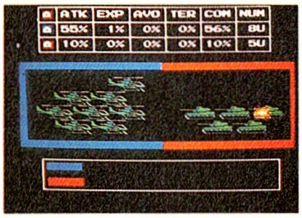
▲戦闘機と対地攻撃機を1度に生産するだけの予算がない時は、1機でとりあえず両方の役割をこなすコルセアを使おう

ヒューイコブラ



戦闘ヘリ。対地攻撃の能力はバツグン。ただし、航空機に対しては無力に等しい

価	種	移	燃	弾
700	対地	7	45	4 (5)



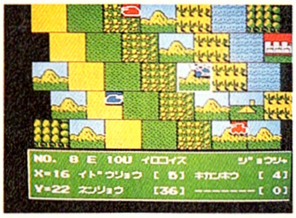
▲価格が安いので、序盤戦でA－10の役割を果たさせよう。地形に影響されずに動きまわれるレオパルドIIとゆー感じ

イロコイス



輸送ヘリ。兵員をのせて移動することができる。戦闘はしかけないほうがいい

価	種	移	燃	弾
200	無効	6	45	4 (0)



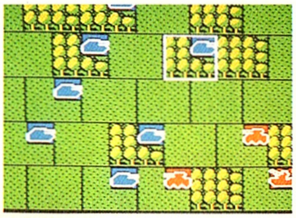
▲山岳や河川の多いマップで、前線に速やかに兵を送る時に便利。また、海を越えて兵を輸送したい時に使おう

レオパルドII



戦車。陸戦における最強兵器であるが、[illegible]

価	種	移	燃	弾
600	対地	6	60	8 (4)



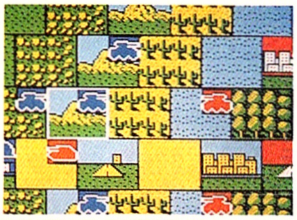
▲地上部隊のエースとして、侵攻には欠かせない。陸上での戦いでは、どのような場合でも有効。前線には必要不可欠

AMX－10



装甲車。対地攻撃力もまあまああるし、低価格。山岳や河川に入ることもできる

価	種	移	燃	弾
250	対地	8	80	5 (3)



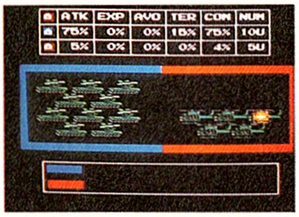
▲スピードがあるので、序盤で前線を張るのに使える。他にも、渡河攻撃に使ったり、山地で防御したりと、用途は様々

ローランドII



対空ミサイル車輌。航空機に対しては絶大な威力があるが、地上兵器には無力

価	種	移	燃	弾
400	対空	6	50	4 (0)



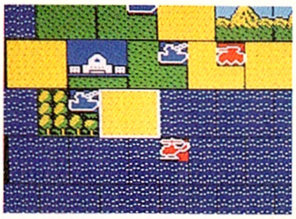
▲敵の航空機投入が予想される時は、必ず生産しておこう。完ペキに防御用の車両なので、あまりでしゃばらないように

ゲパルト



対空戦車。対空攻撃力はモチロンのこと、対地攻撃力もそこそこある。便利な戦車

価	種	移	燃	弾
400	両用	6	55	8 (0)



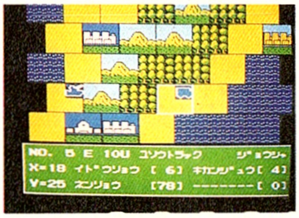
▲経済力が低い国の場合、対地・対空どちらでも使えて重宝する。また、前線でZOCを張るイロコイスつぶしに使える

輸送トラック



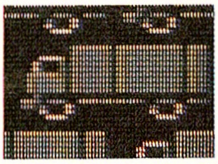
兵員輸送を目的としている。価格の安さと燃料の豊富さがウリ。戦闘能力はない

価	種	移	燃	弾
100	無効	6	80	4 (0)



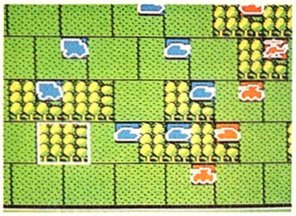
▲道路が整備されたマップでは、兵員輸送に威力を発揮する。また、必要でなくなった時には、オトリとしても使える

補給車



燃料や弾薬を他のユニットに補給してやれる、唯一のユニット。攻撃能力はない。

価	種	移	燃	弾
150	無効	6	99	4 (0)



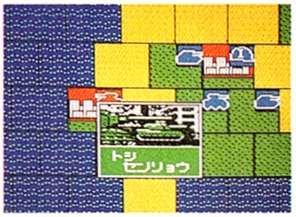
▲補給できる都市が少なかったり、都市の間隔が広いマップで活躍する。前線の後方に、補給拠点としておいておこう

歩兵



占領能力を持つ、重要ユニット。ただ、移動力が小さいうえ、戦闘能力は最低だ

価	種	移	燃	弾
100	対兵	3	99	9 (0)



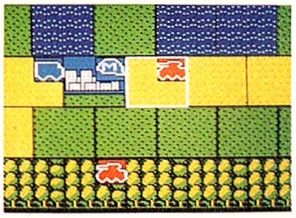
▲とにかく、占領すること以外にはほとんど使い途はない。前線付近には、最低でも1部隊おいといて、占領に備えよう

工兵



歩兵と同じく占領能力を持つ。戦闘能力がそこそこあるかわりに、足が遅い

価	種	移	燃	弾
200	対地	2	99	3 (3)

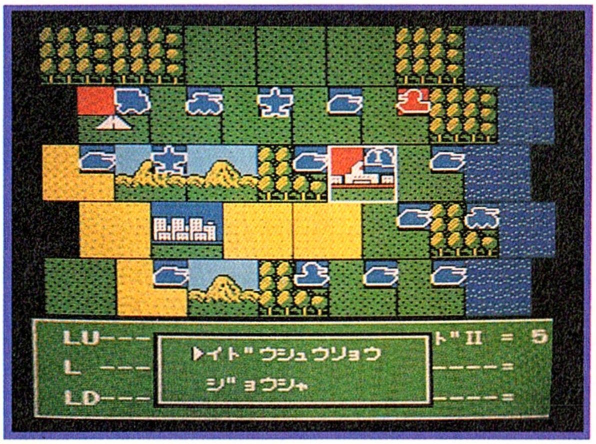


▲他のユニットの応援が見込めない場所の占領に使おう。また、占領した都市を敵に奪いとられないための役割も果たす

ちょいとマップを見てみましょうか

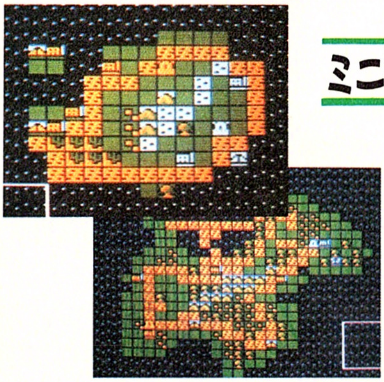
とりあえずは、まだ発売前なので、あまりつっこんだ話をしてもみんなにはピンとこないに違いない。そこで、ちょいとマップを紹介してみようと思う。今までも、いくつかのマップを紹介してきたけど、今回はドドーンと一挙に16マップをお見せしちゃいましょう。ただ、大戦略のマップは全部で30種類もあるから、これでもまだ、半分くらいにしかならないワケ。残りは買ってからのお楽しみだよ！

それで、見てもらえばわかると思うけど、大戦略のマップはただ数が多いってだけじゃないぞ。どのマップにも独自の特徴があって、バラエティーに富んでるんだよね。だから、初心者から上級者まで、誰でも楽しむことができるんだ。おまけに、大戦略の場合は、ゲームのために創られたマップの他に、みんなの良く知ってる土地をモデルにしたものもあるんだ。アフリカや九州を舞台に戦争するなんて、それこそ大戦略ならではのものと言ってもいいぞ。とゆーワケで、大戦略の魅力のひとつであるマップを大公開。各マップの攻略法を知りたい人は、単行本を読もう。



◀マップによって難易度が違っているので、自分に合わせたマップでプレイできるのがウレシイ！　地形の持つ意味を理解して、マップに合わせた戦法をとろう

大戦略のオリジナルマップ



ミニマップ&ケープマップ

入門用のマップかな。どちらも短時間で終わらせることができるから、ちょっと遊ぶのにイイみたい。ミニマップなんか、5ターンで終わらせちゃったこともあるもんな。ケープマップは、それなりに楽しめるハズだぞ。

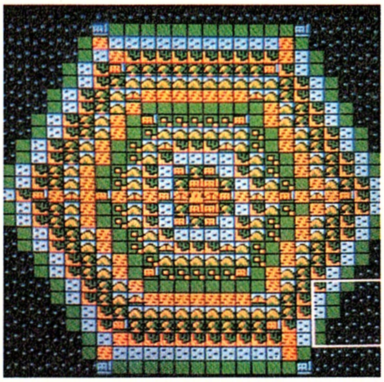


シーサイドバトル

ふたつの大きな半島が目をひく。海沿いは、とりあえず河川と同じで、装甲車や兵員は入っていけるんだけど、ほとんど意味がないような気がする。あと、左上の小島なんかも、なんのためにあるのかよくわからない。まっ、いーか。

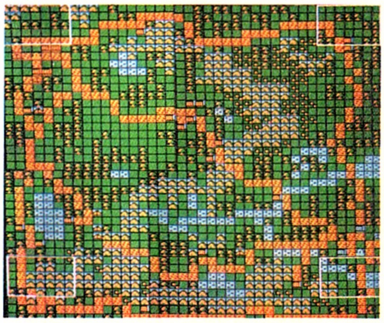
ヘクサゴニー

六角形のキレイなマップ。異なる地形が層になってるのがわかるかな。誰だ、鉛筆の断面みたい、なんて言ってるヤツは。マップの形を最優先してつくられているので、他のマップとはまたひと味違う戦略が楽しめる。



ポイズンニードル

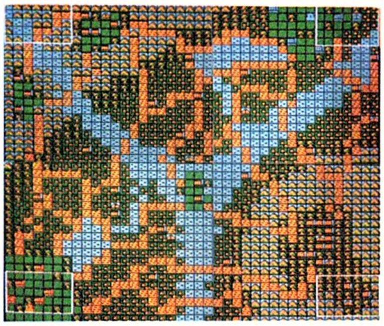
画面をフルに使った、とんでもなく広いマップ。ただ、その割には平地が比較的多いから、それほど時間はかかんないんじゃないかな。中央の山脈によって、両軍の勢力圏がはっきりと分けられている。REDがちょっと有利。





アカペラゴ

大小様々な島が、マップ全体に散りばめられている。それぞれの島は、細い橋で結ばれているだけなので、陸上ユニットの移動には手間がかかる。きっと、航空ユニットが派手な活躍をするんだぜ。空港が重要なポイントだね。



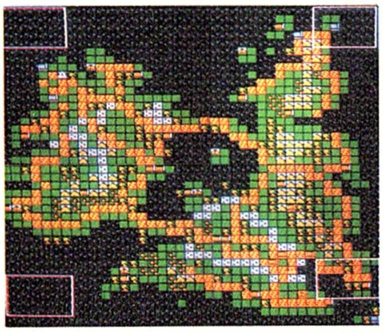
バトルオブリバー

マップが広大なうえ、大きな河川が両軍の行く手を阻む。さらに、山岳や荒地の多いこと。こりゃ、陸上兵器の移動はたいへんだな。空港が少ないから、航空ユニットを使うのもむずかしいだろ。時間のかかりそうなマップだね。

現実の地形をモデルにしてるマップ

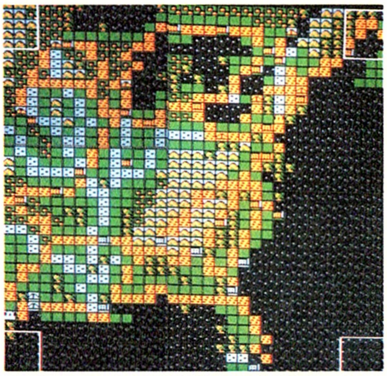
海外編

イングランドウォー



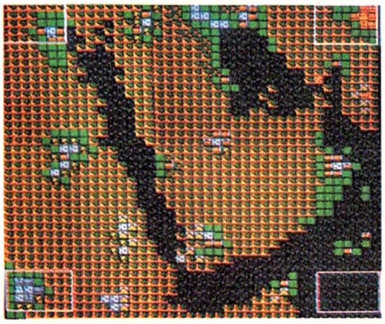
イングランド対アイルランドの戦いだ。ふたつの島を結んでいる橋は細くて長い。どうやら、この橋の通行権を握れるかどうかが、勝負の分かれ目のようだ。本島内にある、都市・空港数の多いぶんREDが有利な気がするな。

アメリカンウォー



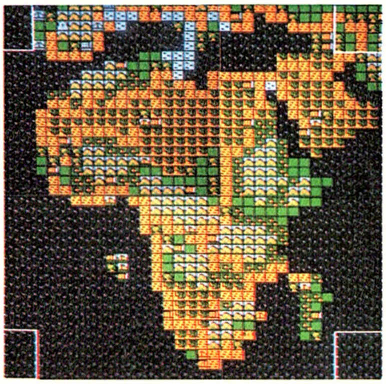
現代兵器を駆使する南北戦争、って感じだね。首都後方に多数の都市を抱える北軍（REDね）が、やや有利か。地形的には、中央の山地と、河川がポイントになる。はたして、現代においても、歴史は繰り返されるのだろうか？

オイルウォー



今、再び中東に戦火が噴きあがった。今度はイランとエジプトの戦いだ。モデルとなっているのが中東だけあって、地形のほとんどが砂漠地帯。地上ユニットの移動には時間がかかるぞ。航空ユニットの投入が必要不可欠ね。

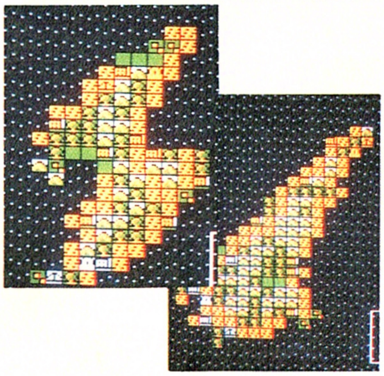
アフリカバトル



アフリカ大陸全土に、アラビア半島、さらにはヨーロッパ大陸の一部を含む、スケールの大きなマップ。両軍の地上ユニットの移動は、あの世界一苛酷といわれるパリ＝ダカール・ラリーよりも上だ。まっ、そんな大げさでもないか。

国内編

サド&アワジシマ



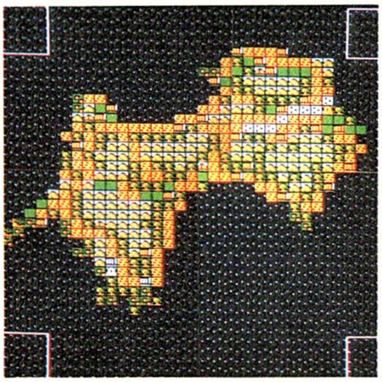
入門用としてもピッタリの、短時間マップ。おけさと金山で有名なサドと、オイラのよく知らないアワジシマだ。どちらも、中央に山が連なり、移動路が狭くなっている。これは、思ったよりも手ごたえがあるかもしれないぞ。

カントウウォーズ



関東地方一帯を舞台にしたマップ。関東平野だけあって、ほとんど平地ばっかり。幾重にも流れる川がアクセントになってる。東京付近に固まってる都市が、やっぱ重要になってくるワケね。身近な土地だけあって、盛りあがるぞ。

シコクバトル



徳島vs愛媛の戦い。高校野球でいえば、古豪・徳島商と新鋭・宇和島東の試合ってとこかな。地形的にも、経済的にも、徳島（RED）が有利。内陸の大部分は山岳地帯で、地上ユニットの移動が困難。制空圏を握ることがポイントかな。

キュウシュウウォーズ



出ました！　知る人ぞ知る大戦略の名物マップ、キュウシュウウォーズ。大戦略をやるからには、必ずプレイしてほしいマップだ。福岡と鹿児島の戦いは、天草・長崎地方に点在する都市や空港を、どれだけ抑えるかが勝敗を分ける。

©1986 SYSTEM SOFT　©1988 BOHSTEC



エイリアンシンドローム

「敵の正体は巨大ノウミソだった！」とか、「デカイ心臓だった！」なんてゲームは多いけど、最初から最後まで内臓関係がバリバリなのはそうないぜ。ネトネトしてたこの夏(あっもう終りか)にピッタリのゲームだネ。

文／ウサンクサー山田

ハビこるエイリアンを退治せよ！



宇宙暦2089年——
人類は人口増加による土地不足を解決するため、広大な宇宙に人工の星（スペースコロニー）を数多く建造し、移り住んでいた。
そんなある時、地球から最も遠くはなれたスペースコロニーのひとつが、他の惑星からやってきたと思われる謎の異星人に襲われた！ そしてコロニーの住人の多くがエイリアンに捕われ、宇宙船に閉じ込められてしまったのだ。
その中で、なぜか運よく攻撃をまぬがれたリッキーとマリーの2人は、ホリョとなった仲間を救出する決意をかため、決死の覚悟でスペースシップに乗り込んでいった。だが……そこには多くのワナと恐ろしいボスエイリアンが待ちうけていたのだっ!! ヒェー



捕われたヒトビトを助けよう

仲間の救出を始める前に、スペースシップには時限バクダンが仕掛けられ、時間内に全員を救けて脱出することができなかった時は、船ごとリッキーやマリーも吹っとばされてしまうことになっている。
船内は迷路状になっていて、捕虜はそのアチコチに散らばりまくっているので、探すのに時間をとられると命取り。なるべく効率のいい、救助する順番を考えてプレイしよう。幸いなことに船にはマップが表示できるシステムもあるので活用しようぜ。



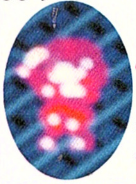
▲なかなかシブイ顔つきのオニイチャンだ
▲口もとのホクロがそそるオネエチャンなの



◀ラウンドは6つある

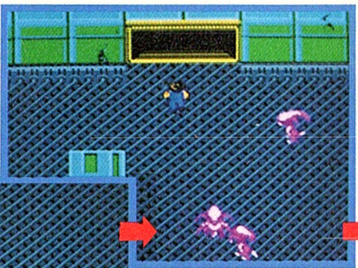


▲広い船内のどこかからスタート。まずはマップで位置をハアクしろ。ラウンドクリアー時に、その面で倒したエイリアンの数がボーナス得点になる。プレイヤーの残り人数も増えるから、なるべくたくさんブチ殺すことにしよう



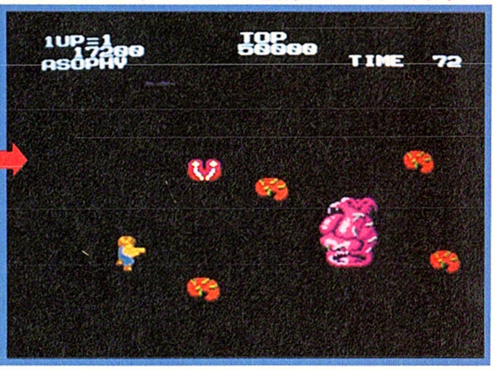
◀あまりアワテた様子もなく手を振るホリョのヒトたちだ





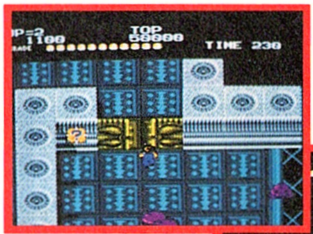
▲仲間を全員助けると、BGMが変わり、出口（EXIT）が開く。出るんだ！
◀ウロウロしているブキミなエイリアンを倒しつつ、捕虜となった人を救え

▼なんと、出口の外には世にもオゾマシイ姿をした巨大なボスエイリアンが！ 撃ってはよけて退治すれば1ラウンドクリア



ドロドロの船内は危険がいっぱい

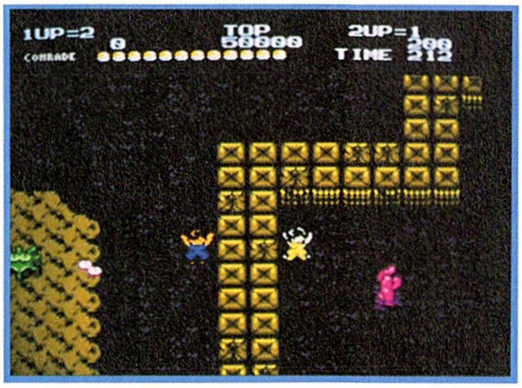
リッキーとマリーを待ちうけているのはなにもエイリアンだけではなかったりする。スペースシップのイジのワルイ構造そのものがワナといえるだろう。とにかく一番恐いのは時間切れ（タイムオーバー）。なんといってもプレイヤーが１ミスになるばかりか、その面の全く最初の状態からやりなおしになってしまうってんだからもう、リセットをかましたくなるぜコンチクショ…… 「時は金なり」と昔の人も言っていたように時間はやっぱり大切だ



◀小部屋を仕切る自動ドア。プレイヤーが近づけば開くが、開けた瞬間に敵のエジキになってしまうコトもよくある



▶このチョッピリHなカタチのモノは、エイリアンの温床なのだ。フンづけてしまうと死ぬし、破壊することもできないぞ



▲宇宙船の中だというのに、ナゼかこんなアブなっかしい所もある。足を踏みはずすと、ピューと落っこちていってオダブツ。橋の上はやはり石橋をタタいてわたるくらいの気持ちでいこう

困った時のカベ頼み

さてオナジミのパワーアップアイテムの紹介だ。これらはすべてカベの中にパネルとして埋めこまれており、プレイヤーが触れることによって効力を発揮するぞ。



F ファイヤー

強力な火焔放射器。炎を連続して放射することができるが、射程距離が短いのが難点なの



L レーザー

レーザー銃。レーザー光線によって、一発でたくさんの敵を貫通して倒せる。最も強力な武器だす

? シークレット

ボーナスポイントになる。ハイスコアをめざすヤツは見逃してはイカンぜよ



FB ファイヤーボール

火の玉を発射する。通常装備（最初から持っている）のショットよりは高威力で命中率も高いよ



S ショット

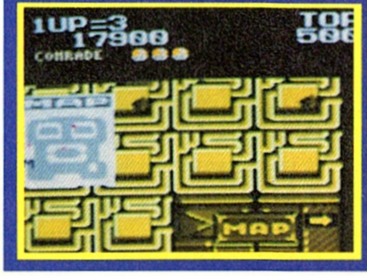
他のパワーアップ武器を持っているときにこれを取ると、最初のショットに戻ってしまう。取るな

W ワープ

同じラウンド内の違う場所へワープする。むやみに使って迷子にならないようにね

MAP マップ

このパネルに触れると、画面左上に船内のだいたいの構造と、捕われた仲間のいる位置がわかる小さなマップが出る。１つのラウンドのあちこちにあるので、見つけたら使って、常に自分の位置を見失わないようにしたいものだ。



◀赤い点で表示されているのが残された捕虜のいる位置なのさ

怪奇大百科 ボス名鑑

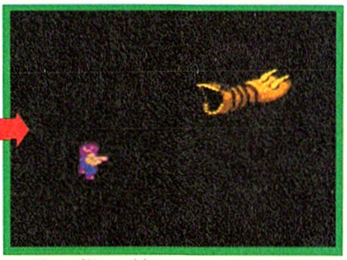
キモチ悪い怪物ってのは、だいたいギーガーのイラストとか、ムシとか内臓とかがモチーフになってるコトが多いけど、そんなヤツラをドーンと大公開だ。彼らにはそれぞれ弱点があってそこ以外への攻撃はまったく受けつけないのでそこんとこヨロシク。



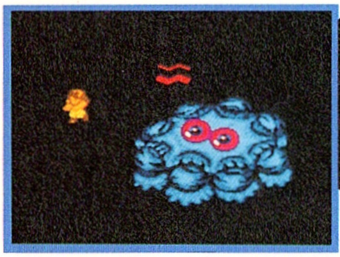
▲まずは体のブブンの割れ目が開いた時にタマを撃ちこんでダメージを与えろ



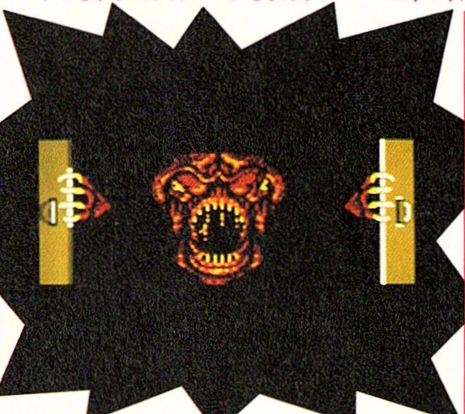
▲本体は破壊したが、頭は無事。オマケにエリマキになってたヤツが飛んでくるぞ

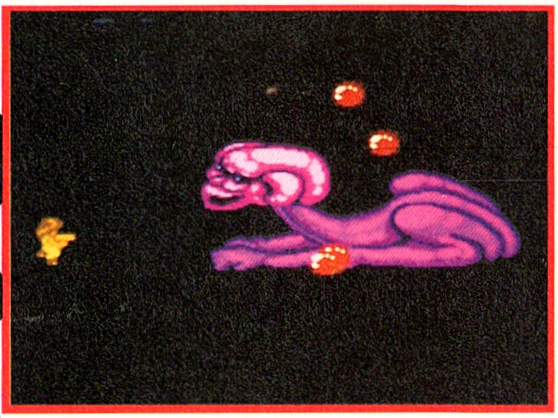


▲残った頭も、信じられないようなカタチに変形して攻撃してくる。イヤー楽しいわ



▲モゾモゾと動きつつ、目玉からベビースターラーメン（？）を飛ばして攻撃するぞ





◀コイツがこのゲームで気持ちワルさナンバーワンだと思われる「ハルファ」君だ。オチャメなヤツだ



カセット／ナムコ／9月下旬発売／価格未定

ERIKA & SATORU'S DREAM ADVENTURE

えりかとさとるの夢冒険

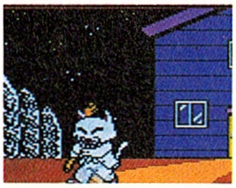
おどろおどろしいモンスターと戦ったり、レーザービームを射っているのもいいけど、たまにはこんなほのぼのあどべんちゃーするのもいいんじゃないかな。えりかちゃん&さとるくんと動物の国を冒険してみないか？

文／RYOII

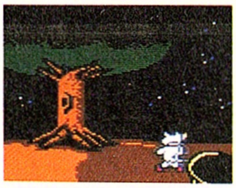
時のかんむりって何かな？



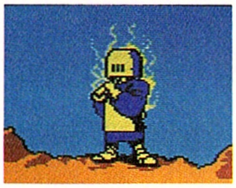
▶えりかとさとるは、夏休み最後の日の夜、目がさえて、寝つかれずにいました



▶すると彼らの家の前に服を着て2本足で歩く不思議な猫がよこぎっていくではありませんか



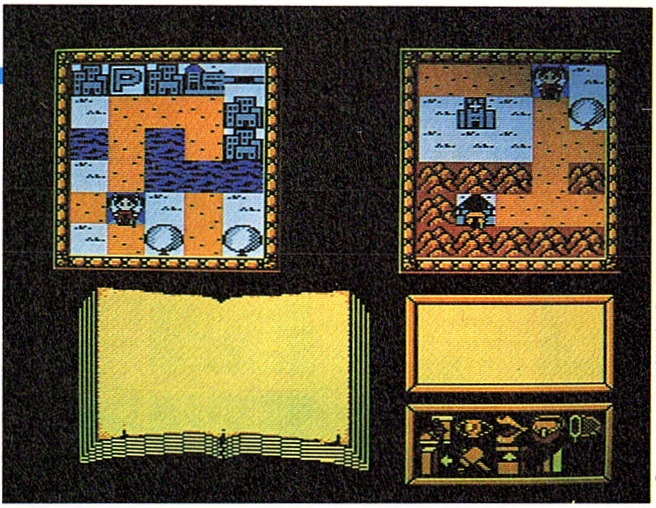
▶2人が猫の後をついていくと、大きな木にたどりつきました。そして猫はパッと消えました



▶大きな木は2人に時のかんむりを見つけるようにと語りかけ、こむそうは自転車をくれました

えりかちゃんとさとるくんは仲のいい兄妹。夏休みも終りの日の夜、不思議な猫が家の前に現れて、2人でその猫の後をつけていったら、大きな木の下でぱっと消えちゃって、かわりにその大きな木が2人に語りかけてきたんだ。「子供たちよ、時のかんむりを探すがよい。それを見つけた時、おまえたちは本当の幸せを知ることができるだろう」って。そして、2人のまわりが真っ暗になって、気がつくと見知らぬ町に立っていたのでした。

というわけで、2人は明日学校だというのに時のかんむりを探しに冒険の旅に出発することになった。町にはどうぶつさんたちがたくさんいて、2人の冒険を助けてくれるんだ。そのためには2人が協力して進まないとだめ。最初は2人で別行動して効率よくアイテム探しや情報収集に走り回って、ここぞというときに2人で協力するのがいい。ただし、発想を柔軟にしておかないと解けない謎もあったりするから、頭をほぐしてのぞもうネ。



◀えりかとさとるの2人は、別々に行動できるんだ。だから、この移動した場所によって、ウインドーの風景が変わっていくのだ

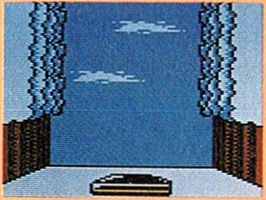


▲1人が、家などに入ると、写真のようにイベント画面に変化する

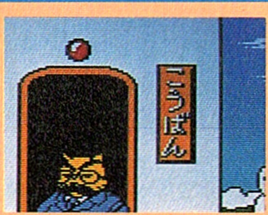


▲2人で協力して謎を解くときは、上の写真のように画面がなるからネ

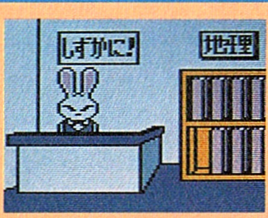
第一章 まずパスポートをもらうこと、そしてかんむりの情報収集だ！



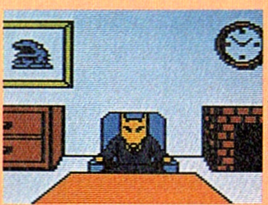
◀カバンが落ちている。交番へとどけよう



◀クマの紳士。カバンのお礼にパスポートくれる

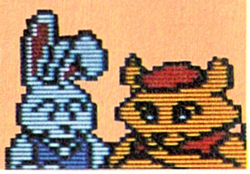


◀ここは図書館。ここにかんむりの本があるぞ

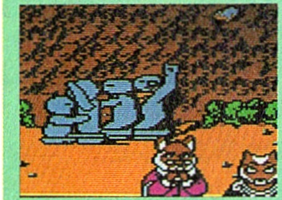


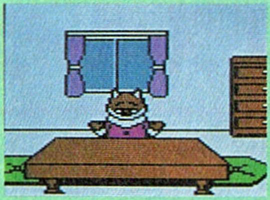
◀おぼれている子供を助けてキツネ博士に会おう

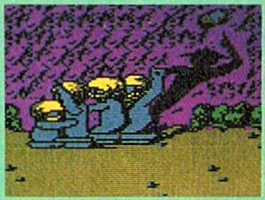
スタートしたら、まずPマークへいって自転車に乗ってスピードアップ！ で、すぐに路上に落ちているかばんを発見できるはずだ。このかばん、ちゃんと交番へ届けようね。そうしておけば、落とし主からパスポートをもらうことができる。でも、すぐには落とし主は出現しないからね。それからえりかちゃんが公園でころぶと病院へ連れて行かれるんだけれど、ここの先生の秘密を見つけるとキツネ博士に会える紹介状がもらえるぞ。ただし、博士の家ではプールで溺れている息子を助けてあげないと会ってくれないから。また図書館にはかんむりの本がある。クイズに答えて手に入れよう。



†第二章 やぎのおばあさんを救出し、お地蔵さんの秘密に挑戦だ!


◀おばあさんが悪者におどされている。助けよう


◀おばあさんからもらった古文書をもらったぞ


◀お地蔵さんにほっかむりをかぶせてあげよう

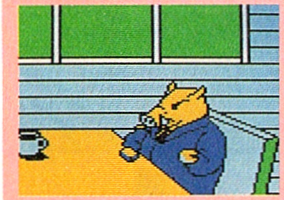

◀お地蔵さんの影がゆびさすものはな〜んだ?

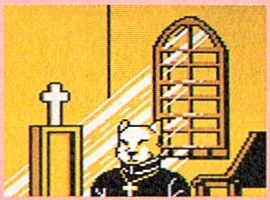
第1章に比べるとちょっと町が大きくなっている。そこでまずすることは、のうさぎのおばあさんに会ってお話を聞くこと。すると、オコジョの長老のことを話してくれる。そーしたら、お地蔵さんのところへいく。と、やぎのおばあさんがおどされているので助けてあげるんだ。すると、おばあさんが自宅へ招待してくれる。そこでおばあさんの家へ行くと、古文書をプレゼントしてくれた。でも、何が書いてあるのか読めないので、長老のところへ行って読んでもらおうね。で、あるものを持っておばあさんにもう一度お世話になると4個のほっかむりをくれるんだ。この4個のほっかむりをどこで使うのかというと、そうお地蔵さんのところなのだ。お地蔵さんにほっかむりをかぶせてあげればいいんだ。でも、かぶせる順番があるからね。うまく順番どおりかぶせると、お地蔵さんの影や石が出現するはずだ。ここで、金貨を手に入れることができるぞ。

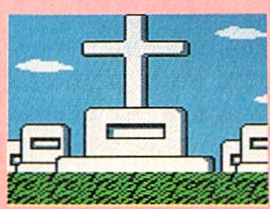


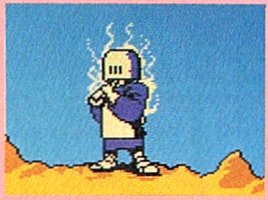
第2章でも、1章で手に入れたアイテムは持っているので、使うことができるんだ。第2章ですることすべて終ったら、パスポートを駅員に見せてヨコハラ市へ進むんだ。

†第三章 教会にかくされた謎とは、そして異人墓地に何が?


◀ビストロで船長に会ってホテルを聞き出そう


◀教会にある十字架の中に巻物がかくされている

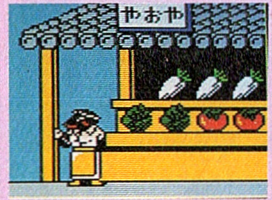

◀ここは異人墓地。この中に金貨があるハズだ


◀ひさしぶりのこむそうサンゴの珠をくれる

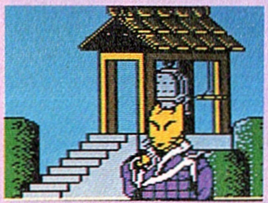
第3章の特長は海があること。だから、魚屋さんへ行くには、自転車おりて海を泳がなくっちゃだめ。2人とも泳げるけど、えりかちゃんは長時間海にいると溺れちゃうからね、そのときはさとるくんが助けるんだぞ。さて、ではまず船長に会おう。船長はビストロにいるから。船長の部屋にいったらクイズに挑戦だ。これで正解するとハンドライトかろうそくが手に入る。さて、いよいよ自転車おりて魚屋へ向かってスイミング。ここで、ふたたびクイズに挑戦(2人プレイしているときはクイズはアクションゲームにかわるからね)、正解すると魚をもらえるよ。で、近くにいるヤマネのばあさんの家へ行くと、ここでなんと教会の神父が悪の十字架を隠し持っているという重大な情報が入手できるのである。さっそく教会へいくとうわさの十字架発見。この十字架をいろいろやってみると中から巻物が出てくるんだ。しかも、この巻物、異人墓地にあったこともわかった。町へ行ってオープニングで登場したこむそうからサンゴの珠をもらっていざ異人墓地へ。ここはかなりの迷路になっているから迷わないように。そしてここで、金貨が手に入るのだ。

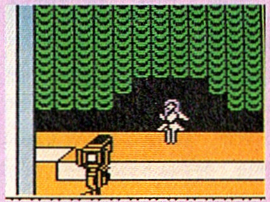


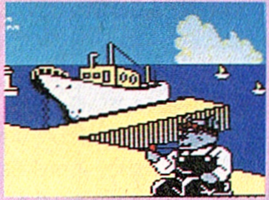
†第四章 大変だぁ!えりかがハライソ団にさらわれてしまったゾ



◀八百屋でお手伝いすると情報が手に入る


◀和尚は音楽好き。CDプレゼントしてあげよう


◀ここはテレビ局。ここでCDもらっちゃお!


◀港の漁師さんにたのんでふたご岩までいこう

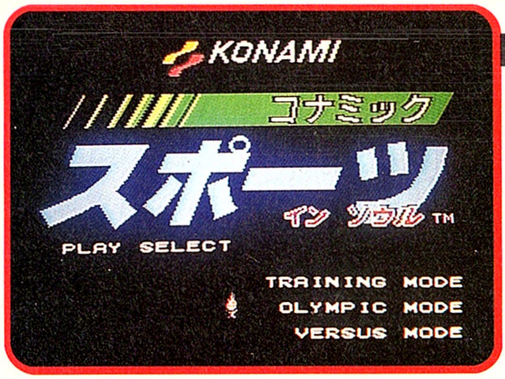
第四章ともなると謎解きもかなりむずかしくなってくる。というわけで、まず八百屋へ行って、ワニのおやじとお話しをしよう。時のかんむりについて、聞こうとすると、配達を手伝ってくれって頼まれてしまう。こういうときは素直にお手伝いしてあげるのだ。で、ワニの妹の家へ野菜をとどけてもどってくると、ウソップ寺にかんむりと関係あるものがあるって教えてくれるんだ。さっそくウソップ寺へ行くと、和尚がとってもいじわるで、追い返されてしまった。弱った、弱った。う〜ん、いったん戻ってから来てみよう。次の日に今度はえりかちゃん1人で和尚に会ってみる。が、和尚はタダでは話したくないとダダをこねる。しかたないので、テレビ局へ行ったり、街へ行ったり。ところが、なんと街でえりかがハライソ団にさらわれてしまったのだ、どおしよう!?



これはまずえりかをさがさなくっちゃ。ハライソ団まいて、えりかを助けるんだ。

カセット／コナミ／9月16日発売／¥5500

KONAMIC SPORTS IN SEOUL



コナミック スポーツ イン ソウル

1本のカセットの中に、ハイクオリティな14種目（うち2種目はエキシビジョンイベント）もの競技が凝縮。「フッ、これがコナミの実力ちゃわい」……と、満を持して放つコナミックスポーツシリーズの集大成ちゃっ！

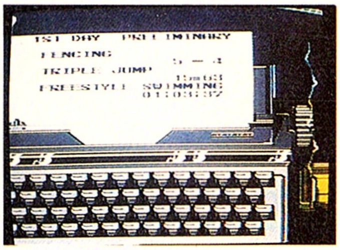
文／S−MAN

オリンピックモードの高難度種目を徹底チェック！

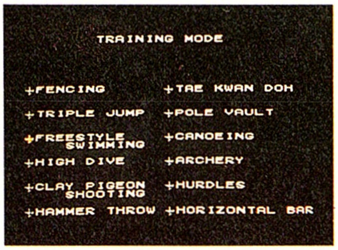
このゲームのメインは、実際のオリンピックさながらに、8日間の日程を組んで、予選、決勝と勝ち進んでいくオリンピックモードだ。しかし、いくらパスワードがあるとはいえ、最低1日3種目ずつは確実にクリアしていかなければならないんだから、これはかなりシンドイ。それに、1日の競技の中でも、これだけはどうしても苦手っていう競技だってあると思うんだ。そこで今回は、全12種目の競技のうち、特にネックとなりそうな4つの種目をピックアップして、短期集中攻略講座をしちゃおうってわけ。対象は、息継ぎのころあいがポイントの水泳自由形、操作系が問題のハンマー投げ、緻密な計算が必要なアーチェリー、そして最後の決め手、鉄棒の4種目。試練ともいえる、これらの超ハードな競技を克服して、パーフェクトを目指そうぜ！



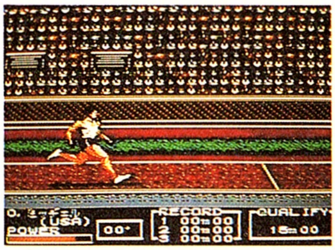
▲一度クリアしてしまえば、パスワードで、いつでも次の日からの種目に挑戦できる



▲予選1日3種目のうち、一つでもクリアできなければゲームオーバーになるのだ



▲勝つためには練習あるのみ。苦手な種目は、トレーニングモードで徹底的に練習だ



▲何回かトライ可能な競技でも、一度クオリファイを越えたら、無理して力を使うな

日程(日)	
	オリンピックモード8日間の競技日程は以下の通り。全12種目を1日3種目ずつ、予選（①〜④日目）と決勝（⑤〜⑧日目）に分かれて行なう
①⑤	フェンシング
	三段跳び
	水泳自由形
②⑥	高飛び込み
	クレー射撃
	ハンマー投げ
③⑦	テコン道
	棒高跳び
	カヌー
④⑧	アーチェリー
	ハードル
	鉄棒

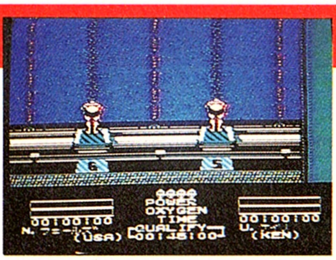
FREESTYLE SWIMMING

水泳自由形　予戦1日目　第3種目

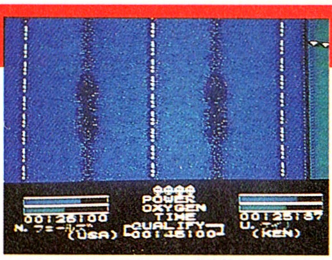
まず初日の難関は、三段跳びの連打で疲れまくったあとに控えてる、これまた連打連打の水泳自由形だ。しかも、ただ単にⒶを連打してりゃいいってもんじゃない。途中Ⓑで息継ぎをカマさないとならないのだ。

タイムを縮めるためには、まずスタートの一瞬からして気を配らなくてはいけない。審判のGET SET？の合図から、GOサインまでの間は約2秒半。このリズムを体で覚えて、ベストスタートを切る。フライングは3回までだから、思い切っていこう。次に、飛び込んだ直後の潜水状態。酸素が½位になるまでは、Ⓑを押さずにひたすらⒶ連打で推進力をつける。そして、一番肝心なのは泳いでいるときだ。当然Ⓐは連打のまま。息継ぎは、若干推進力の妨げになるので、Ⓑは酸素が½になったら⅔まで戻すために連打……というように、メリハリをつけるのだ。なにも酸素は常に満タンにしておく必要はない。効率よく酸素補給をしていこう。

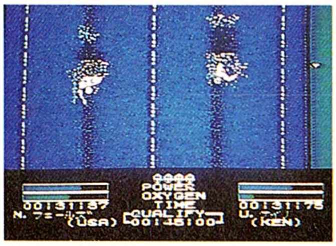
QUALIFY	
予選	0分50秒
決勝	0分45秒



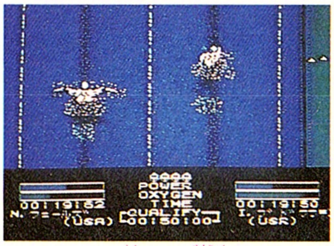
▲スタートをおろそかにするでないぞ！



▲潜水状態は普通よりも推進力が増すぞ



▲息継ぎは必要以上にしてはいけない



▲バタフライも選べるが戦力はどっこい

HAMMER THROW

ハンマー投げ　予戦2日目　第3種目

ハンマー投げの難しさは、なんといっても、そのやりづらい操作方法に尽きる。✚を左回りにグリグリ押し回して、選手の回転パワーを得るという、なんとも指がビキビキにつりそうな操作なのだ。しかも、3回転目でピークパワーが出せていなければ、ハンマーをより遠くへ投げられないときてる。これを克服するためには、✚操作を一旦停止すれば選手も静止状態になり、操作を再開すれば継続して選手も回転を再開するという、操作の特性を利用するしかないだろう。連続写真で説明しよう。

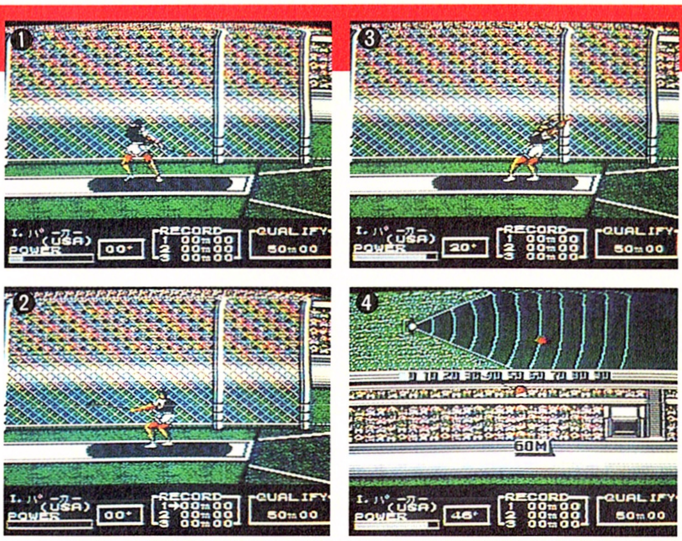
①……✚を、焦らず確実に回して、選手を回転させる。必要以上にパワーを出すことはない。

②……2回転目～2回転半のところで、一旦操作を止めて一息つく。

③……ここから一気にパワーを全開まで上げて、45°前後で投げ出す。

④……うまくいけばこのとおり！

QUALIFY	
予選	50メートル
決勝	60メートル



ARCHERY

アーチェリー　予戦4日目　第1種目

この競技に関しては、操作そのものよりも、風向きや風速・的までの距離・適切なパワーなどが複雑に絡みあう緻密な計算、これが攻略の大きなポイントなんだ。下の表をだいたいの目安として参考にして、順をおって説明していこう。

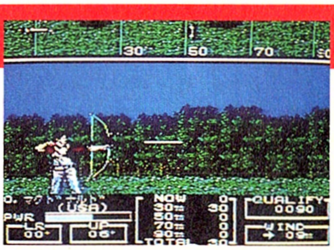
30m……最も距離が近いので、風による影響はあまり受けない。パワーは、半分位でも十分中心を狙える。追風・向い風による縦角度の調整は不要。横風の角度調整は、風上に対して半分弱の角度をつけておこう。

50m……パワーは、距離が伸びた分少し頑張って60%位出そう。縦角度はだいたい7°前後。横風の角度調整は、風速の半分を目安につけよう。

70m……このへんになってくるとパワーも70%、縦角度は12°は欲しい。横角度は、半分強つけておく。

90m……パワーは、必死に連打して限界の75%、縦角度は21°位で。

70m以降の縦角度に関しては、追風の場合は1°下げて、向い風の場合は逆に1°上げるように微調整を。



QUALIFY	
予選	70点
決勝	90点

30M							
POW		約50%					
角度	→約0°						
方向	m	3	6	9	12	15
	°	1	3	4	6	7

50M						
POW	約60%					
角度	→約7°					
方向	m	3	6	9	12	15
	°	2	3	5	6	8

70M						
POW	約70%					
角度	→12°					
方向	m	3	6	9	12	15
	°	2	3	5	7	9

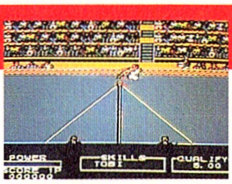
90M						
POW	約75%					
角度	→21°					
方向	m	3	6	9	12	15
	°	3	4	6	8	10

HORIZONTAL BAR

鉄棒　予選3日目　第2種目

全12種目の最後を締めくくる競技、鉄棒。採点のポイントとなるのは、より数多くの技を、いかにスピーディかつダイナミックに決めるかだ。Ⓐ連打で選手の回転力をつけ、パワーがピークに近づいたところを見計らって、Ⓑで技を決める。ちなみに、これに限っては、演技が終ってタイプライターを見ないことには成績がわからないという、実に難儀な競技なのだ。それだけに、最後のシメと思いつつ、心してかかるように。

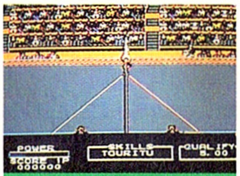
演技中の技は、5種類ある。これは、画面下中央に、回転力のパワーによってランダムに表示されるんだ。当然、大技はかなり回転力がないと出てこない。中でも、跳び越しやひねり2は、好得点の対象になるので、出来るだけ連発したい。フィニッシュも同様に、回転力に応じて4種類用意されている。FINISHの表示が出たら、ピークパワーでⒷを押そう。



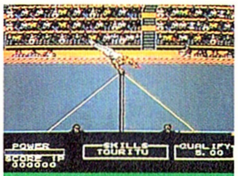
跳び越し！

◀これが一番高得点なのだ

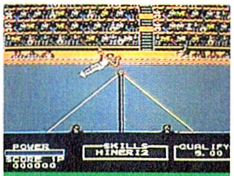
QUALIFY	
予選	6.50
決勝	8.00



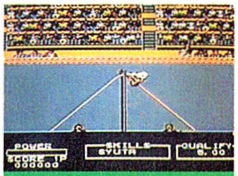
倒立



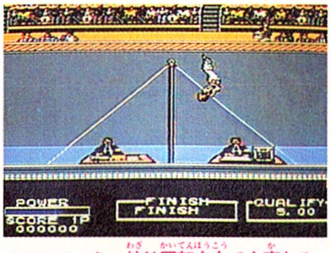
ひねり①



ひねり②



シュタルダー



▲フィニッシュ技は回転方向でも変わる

©KONAMI 1988

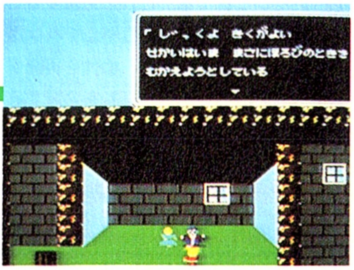


DANDY －ゼウオンの復活－

最近やたらとムズカシいゲームがハンランしてるけど、久しぶりにじっくりと楽しめるゲームが出たぞ！　アクションの要素をふんだんに盛り込んだロールプレイング・ゲームで、頭もユビもエキサイトしちゃおう！

文／D-CHAN

呪いの幻獣・ゼウオンが蘇った!!



わずか3日で世界を死滅させたという恐怖の幻獣・ゼウオンが、北の山奥ゼラの洞窟に消えてからすでに7世紀が過ぎようとしていた。人々は次第に過去のあやまちを忘れ、再び大地を汚し始めていた。そんなある日、大地を揺るがすうなり声が聞こえてきた。ゼウオンが復活したのだ。

世界を支える4つの玉の封印は、何者かの手によって地下の奥深くに隠され、魔性の力によって怪物の姿に変えられた生き物たちが次々と地の底から這い出してきた。オルドラの都は死滅し、大地は呪いに満ち溢れてしまったのだ。

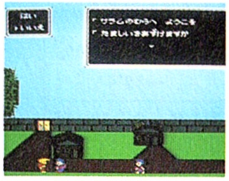
この世界を救える者はいないのか！4つの封印を取り戻し、再びゼウオンをゼラの洞窟深く追いやる者は……!?

そしてその声を聞いた多くの若者がゼウオンを倒せる唯一の聖剣「アルタイオン」を求めて旅立ったのだ。オルドラの期待を一身に背負い、「打倒ゼウオン」を胸に秘め、そして、勇者「ダンディー」となることを夢みて。

昼と夜の2つの顔が最大の特徴だ！

ゲームの舞台となるオルドラ大陸には、昼と夜の2つの顔がある。ま、これがこのゲームの最大の特徴なんだけど、例えば街なんかだと、昼と夜では聞ける情報が違ったり、夜にならないと開かないドアがあったりする。必ず昼と夜の両方行くようにしようね。

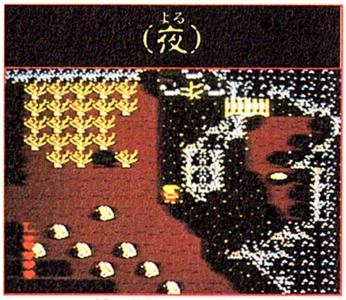
昼と夜を入れかえるのは、街のどこかでタマシイを預ける（セーブ）だけでOK。ただし、一度昼と夜を入れかえちゃうと、再びセーブするまでそのままなので、よく計画を立てるように。



◀セーブをすると、そこで一度ゲームが中断されちゃうので、あまり多用すると結構カッタルイぞ



▲昼間の行動がセオリーね。買い物は昼間じゃないとできないぞ！



▲コッチが夜の画面。モンスターも強くなるらしいから出歩きは要注意だ！

イベントリー画面

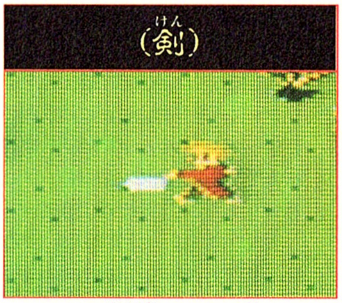
街以外の場所でSTARTボタンを押すと、今持っているアイテムやステータスが確認できるぞ。ITEM＝見つけたアイテム、ふういん＝取り戻した封印の玉の数、そうび＝買った武器や防具、れべる＝現在のレベル、かいきゅう＝封印の玉を集めるごとに階級が上がる、おかね＝所持金、くすり＝回復剤の数、や＝矢の残り。



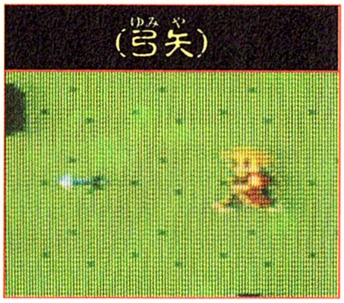
攻撃のパターンには剣と弓矢の2種類があるのだ

最初の「旅立ちの館」を一歩出ると、そこは邪悪なモンスターがウヨウヨといる戦場なのだ。次なる目標へ進むためには、イヤでもコイツらと戦い、前進して行かなければならないんだ。このへんはアクションの要素がタップリで、なかなかエキサイティングだぜ。

キミが最初に持っている装備は、クレイソードと呼ばれる鉄の剣と弓矢だけ。剣は自分のまわりにいる敵を倒すのに向いている。つまり接近戦用ってことだ。逆に弓矢は遠くにいる敵を倒すことができるので、状況に合わせて使い分けるようにしたいね。矢は最初から250本持っているけど、使えばトーゼン減ってしまうから、たまにイベントリー画面をチェックして、早め早めに街で補給するようにしたいね。この弓矢戦法、初めのうちはそれほど飛ばないんだけど、「銀の弓」を手に入れれば飛距離もグーンとアップして、より遠くの敵を倒せるぞ。さらに「魔法の書」なら、手から火の玉を発射できるようになる。これさえあればもう矢の残りを気にする必要もないのだ。ゲーム中盤までに手に入れておくと、後半がラクになるぞ。捜そうね。



▲Aボタンで剣攻撃だ。あまり敵キャラに近づきすぎるとダメージを与えられないぜ



▲でもって矢はBボタンで発射。敵の動きを見極めないと矢がムダになっちゃうぞ

主なステージは地上、街、ダンジョンの3つに分かれている！

地上　ひたすら敵を倒せ！



地上での大きな目的は、あっちこっちに移動して新たな街やダンジョンを捜すことにあるんだけど、もう一つ欠かせないのが敵を倒して経験値をアップさせることだ。モンスターの中にはブルーコイン（お金）やくすり（体力回復剤）を持っているヤツもいるので、出現したら、消えてしまわないうちにすかさず取ろう！　強い敵になるほどたくさんのお金を持っているので、ムリしない程度に冒険しようぜ。お金は街で武器や防具を買う時に欠かせないし、いくらあったって困んないもんね。くすりはブルーコインよりも出現率がはるかに低いので、運よく出た時は必ず取ること。コレ鉄則。

ブルーコイン



▲強い敵ほど高額のブルーコインを持っているぞ

くすり



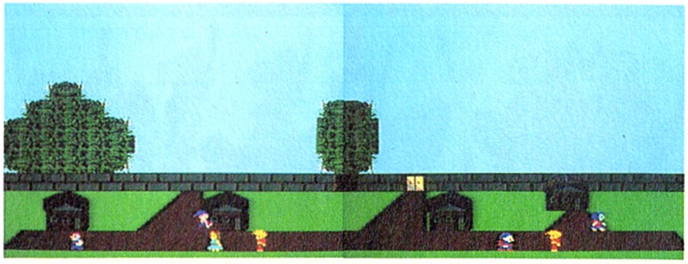
▲傷ついた体を少しだけ治してくれる回復剤

街　情報収集の拠点なのだ

街には実にさまざまな情報があふれているぞ。そればかりか、より強い武器や防具を売ってくれる店や、戦いで傷ついた体をもとに戻す体力回復剤がかくされている（ナント買わなくていいのダ！）家などがあるアリガターイ場所なのだ。あやしげな宝箱を見つけたら、片っぱしからチェックしよう。

街にいる人々には必ず話しかけようね。きっと役に立つ情報を教えてくれるハズだ。しかもさっき言ったように昼と夜ではゼンゼン違うことを言うから、必ず昼と夜の２回行ってみること。これはどこの街でも同じだぜ。ただし夜はほとんどの店が閉まっちゃうから、そこんトコは注意ね。

あと１つ気をつけたいのは、魔物に滅ぼされてしまった街もあるってこと。うかつに立ち入るとアッという間にゲームオーバーになっちゃうぞ！





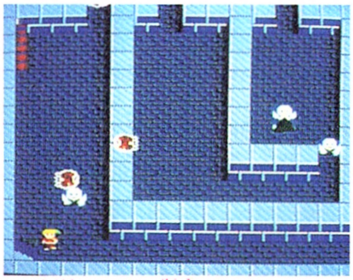
▲道具屋には戦闘中に使えるくすりやより強い武器や防具、矢などが売っている



▲街のどこかに体力回復剤が隠されている部屋があるぞ。場所を確認しとこうね

ダンジョン　重要アイテムの宝庫

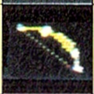
ダンジョンは、このゲームのメインステージといえるかもしれない。なにしろ手に入れなきゃならない重要なアイテムってのは、すべてダンジョンの奥深くに隠されているんだもんね。しかもモンスターは地上のヤツよりも格段に強く、殺しても殺しても次々にウジャウジャと出現してくるから始末におえない。逃げられる時はムリをせずに敵をよけて進もう。あとは度胸一発キメて行け！



▲重要アイテムの宝庫のダンジョンだけど、スカの宝箱も多いから気をつけようぜ

これが「ダンディ」の全アイテムだ!!

このゲームに出てくるアイテムは、武器５種類、防具３種類、そしてその他の特殊アイテム３種類の計11種類。この中で最初から持っているのはクレイソードだけ。街の道具屋で買えるのは、力のベルト、メイルスーツ、セラミックソード、くすり、そして補充用の矢の５種類。残りの封印の玉、銀の弓、魔法の書、ことだまの盾、アルタイオンはすべてダンジョンの奥深くから見つけ出してこなけりゃならんのだよ。ま、ロールプレイング形式のゲームとしては、かなりアイテムの数は少ない方だから、必勝本の読者ならわりと簡単に手に入れられると思うよ。
健闘を祈るぜ!!

	名前	フォルム	特徴
武器	クレイソード		鉄を何度も焼き直して作った剣。攻撃力はマアマア
武器	矢		どこのお店でも売っている。最高255本まで持てる
武器	銀の弓		矢の飛距離がグーンとアップするぞ
武器	セラミックソード		セラミックで作られた、地上では最強といわれている剣
武器	アルタイオン		ゼオウンを倒せるのはこの剣だけ。戦う前に捜しておこう

	名前	フォルム	特徴
防具	力のベルト		勇者への願いが込められたベルト。防御力が少しアップ
防具	メイルスーツ		魔法の羊の毛で作られた服。防御力がかなりアップするぞ
防具	ことだまの盾		防御力がアップするほかに、ある秘密の役割りがある
その他	くすり		体力がゼロになってもフルに戻る。２コまでしか持てない
その他	魔法の書		手から火の玉を発射できるようになる巻き物だ
その他	封印の玉		赤、白、青、黒の４色の玉。ゼオウンを封じ込められるぞ

©ACTIVISION



源平討魔伝

アーケード版とは全く違ったゲームとして生まれ変ったFC版「源平討魔伝」。「珍しさを狙ったキワモノ」という声もあるが、イヤイヤどうして、これが本格的に遊べるゲームに仕上っておるんじゃ。

文／リープ松岡

4900円でこの内容なら絶対お得!?



コンピュータボードゲームとは？

ボードゲームとは、「人生ゲーム」や「バンカース」といった、盤（＝ボード）を使ったゲームのこと。「双六」などは日本の代表的なボードゲームといえるだろう。

で、最近このボードゲームが再び流行っているのだ。多人数が一度にプレイできるという点と人間を相手にゲームを楽しめる点が、ファミコンとは違った面白さとして、みんなを引きつけたと思われる。

そして、ボードゲームの流行に影響を受けて、ファミコンにもその要素を持ったゲームが登場してきた。PCエンジンの「遊々人生」、デービーソフトの「鉄道王」といったソフトがそれ。これらは、ボードを画面上に広げ、コンピュータが全ての進行を肩代りしてくれるタイプ。ボードゲームをコンピュータゲームに移植した、と言えばわかりやすいよね。

だが、この「源平討魔伝」はそうしたソフトとはゲーム性がまったく違っている。実際にボードに駒が付いていることからもわかる通り、ファミコンとボードゲームをミックスした新しいタイプのゲームに仕上がっているのだ。

具体的には、ファミコンではRPGタイプのプレイをし、ボードでは国盗りの戦略的なプレイを行っていく。コンピュータとボードのそれぞれの特性を生かし、面白い部分をうまくドッキングさせている。コンピュータボードゲーム。その新しい世界を味わうためにはゼヒ多人数でプレイして欲しい。ゲームの可能性はまだまだあるのだ。

1人用モードと多人数用モード

この「源平討魔伝」には当然1人用モードがあるのだが、ゲームの目的とゲームの終了に違いがあるのでそれぞれ説明していこう。

まず1人用モードのゲームの目的は源頼朝を倒すこと。頼朝を倒せば同時にゲーム終了となる。しかし、その前に頼朝に全ての国を支配されてしまうとゲームオーバーとなり、ゲームの続行は不可能となる。

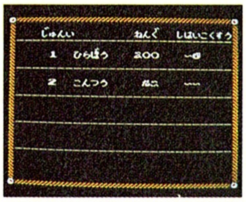
次に、多人数モードの目的は、他のプレイヤーより多くの国を支配し、年貢を集めるコト。年貢を一番多く集めた人が勝ち。頼朝を倒しても必ずしも1位にはなれない。ゲームはプレイヤーの誰かが頼朝を倒し、年貢を比べた時点で終了する。それ以前に、1人だけゲームオーバーになることはない。ホラ、多人数モードの方が、ボードゲームらしいでしょ。

FCとボードが見事に融合！

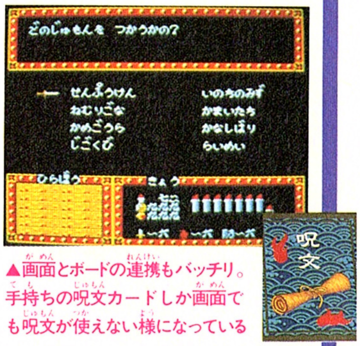
コンピュータボードゲームと呼ばれるだけあって、「源平討魔伝」は実にウマく、FCとボードが合体している。

例えば、各プレイヤーの年貢数をゲームの進行にしたがって計算するのは面倒くさいもの。ボードゲームでもお金のやりとりは大変でしょ。（ズルする奴もいるしね）そーゆーところはちゃんとコンピュータが正確に計算してくれる。つまり、複雑でメンドウなコトは人間様がしなくていいことになっているワケ。コンピュータの特性をちゃんと生かしておるのだ。

さらに、ボードゲームの面白さも十分生きている。もともと、ボードの面白さというのは、モノを実際に動かしたりできるところにあると思う。この源平でいうと、フィギュアの景清を手で動かしたり、自分が支配した国を自分の色のチップでうめていったりするところ。また、こっそりと呪文カードを集めて、ここぞというときにカードを高くかかげ、「アッ、そんなの持ってたんだ」なんて言われたりするところね。ボードならではの楽しさでしょう。



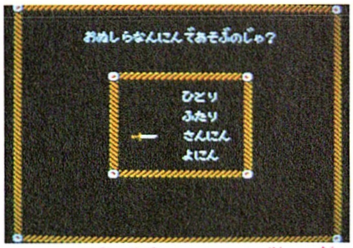
◀このようにプレイヤーの年貢が一目でわかる



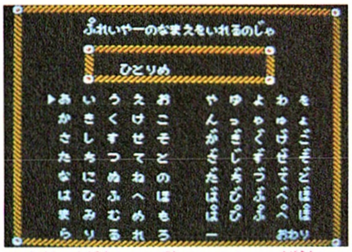
▲画面とボードの連携もバッチリ。手持ちの呪文カードしか画面でも呪文が使えない様になっている

いざ、スタート

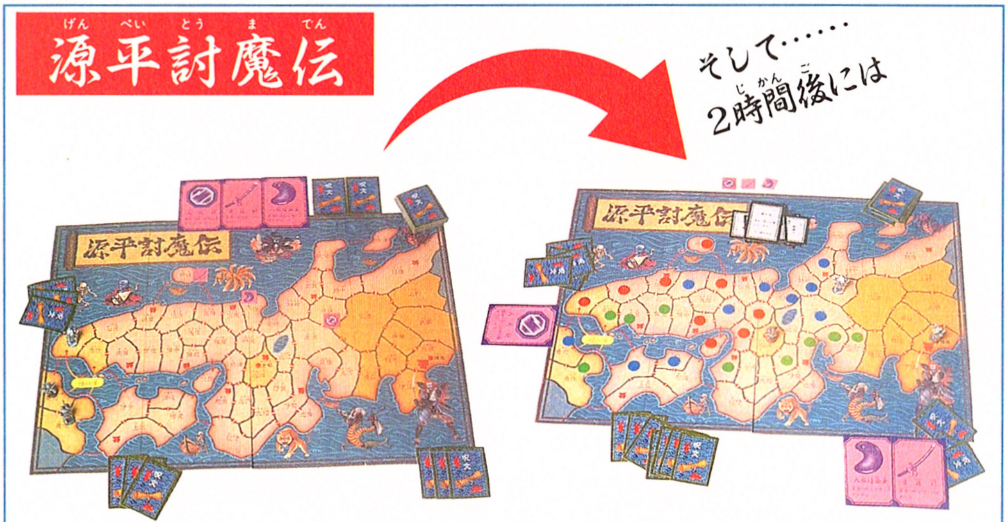
それでは、ゲームの進行に合わせて、誌上シミュレーションを行なう。まずは最初のボードをセッティングするまで。プレイヤーは3名。一見わかりにくそうだが、ルールは思ったよりもカンタンなゲームじゃ。



▲まずは人数を決定する。1～4人まで遊べる。今回は3人モードでやるぞ

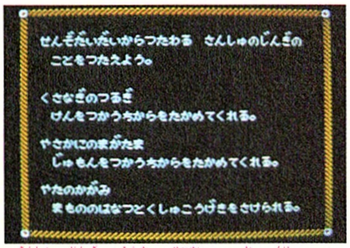


▲名前を登録する。全プレイヤーが景清の役をやるので、名前で区別するのじゃ

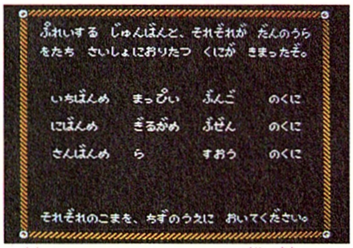


▲各プレイヤーは、初めは3枚づつの呪文カードを持っている。このカードは消耗品。使うと一枚減る

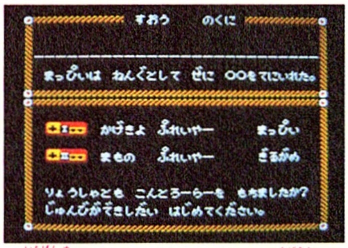
▲2時間後。呪文カードは乱れ飛び、三種の神器も各プレイヤーの手にわたる。西の各国も属国になった



▲三種の神器の効果の説明と、置く国がランダムに表示される。



▲各プレイヤーのスタートする国、及び、プレイの順番がこれまたランダムに決まる



▲一番目のプレイヤーがスタート。景清と魔物を操作するプレイヤーがそれぞれ表示

表示どおりに、景清、三種の神器をボード上に置く。そしたら、呪文カードを各プレイヤーに5枚ずつ配る。プレイヤーはそのうち2枚をもどし、結局、呪文カード各自3枚持ってスタート。いよいよ、画面上への戦いへと移るのだ。

このゲームは、一国での戦いが全て画面で行なわれ、戦いの終了と始まりにボードを使用していく。

▼人間VS人間のアクションRPGだ

❶おみくじを引く

景清プレイヤーは国へ入る前に、おみくじを引く。その国での運勢が決まるのだ。運勢は、大吉・中吉・小吉・末吉・凶・大凶の6種類あり、大吉に近いほど、敵から逃げやすかったり、先制攻撃をかけやすかったりする。また、黄泉の国でも生き返りやすくなる。実は、このおみくじがかなり重要なポイントだ。ホッホッホ。



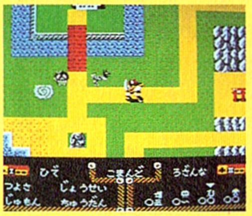
◀おみくじを引く瞬間。凶を引くとかなりツライぞ

❷メイン画面

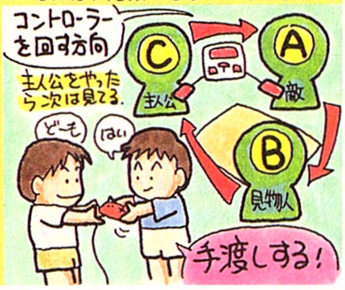
国に入るとメイン画面に切り換わる。上の部分は城下のマップで、下の部分はデータかコマンドが表示される。

メイン画面での目的は、城主を倒し、その国を支配し、年貢を集めるコト。だが、大事なのはそれだけではない。襲いかかってくる魔物を倒し、できるだけ多くの徳(＝経験値)を手に入れ、自分の景清をパワーアップしていかなくちゃいけない。景清の能力を上げないと、頼朝はおろか城主さえも倒せず、先へ進めなくなるだろう。

あと、気をつけるのは、別のプレイヤーが魔物を操作するコト。コントローラーIIを持って景清に向っていくのだ。この魔物側プレイヤーは景清が変わると共に、別のプレイヤーに交替する。3人のプレイヤーの全ての対戦組合わせが可能。待っている人は、応援でもしているのじゃゾ。



◀景清は道の上しか歩けない。魔物はどこでも平気

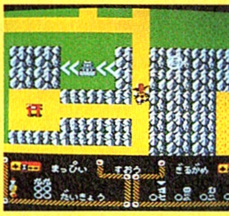


❸早目に城を探せ

とにかく早く城を探す。道が迷路のようになっているのでカンタンには見つからないのだ。

なぜ早く城を見つけるかというと、一国での戦いには制限時間があるから。魔物を全部倒すと一定の時間しかその国にいられなくなる。魔物を倒し、徳をかせいで能力を上げても、城主を倒し年貢を集めないと何にもならなくなってしまうんだ。

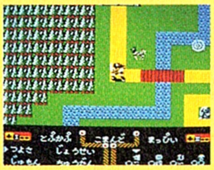
したがって、このゲームはマップが重要になってくるコトがわかるね。



▶マップ上には、城のある方向を示す矢印もあるぜ

©㈱ナムコ

❹敵は渦巻から出現



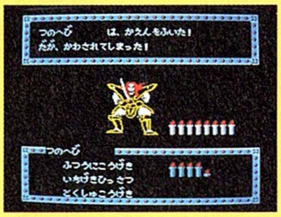
◀魔物は4種類いて数が決まっている

魔物側プレイヤーは渦巻を操作し、景清の近くに寄せて魔物を出現させる。渦巻からわき出た魔物は、自動的に景清をつかまえて、エンカウントしてくれる。一度に最大3匹まで魔物を出すことが可能なのじゃ。

❺戦闘画面

メイン画面で魔物と景清が接触するとエンカウントし、戦闘画面に変わる。このとき、景清と魔物が交互に画面に登場し、交互にコマンドを選択し戦っていくのだ。どちらかのろうそくがなくなると、命がゼロであることを意味し、死んでしまう。

景清のコマンドは、「たたかう」「じゅもん」「にげる」の3種類。魔物のコマンドも、「ふつうこうげき」「いちげきひっさつ」「とくしゅこうげき」の3つだ。相手が人間なので、対コンピュータ以上に、戦いのカケ引きが要求されるだろう。



◀このように景清が画面にいるときは魔物側の攻撃



◀こっちは景清の攻撃。消えるろうそくがスリル満点

とくしゅこうげきの謎

魔物のコマンドが笑える。「ふつうこうげき」、「いちげきひっさつ」(自分の命を消費するが景清に強いダメージを与えられる)、まではあたり前だが、「とくしゅこうげき」が楽しいのだ。この攻撃の中には、〝死んだふりをする〟(景清を油断させて防御力を半分にする) 〝わびを入れる〟(景清から逃げる) なんていうのがあって、魔物によって種類が違う。コマンドにあったら必ず試そう。

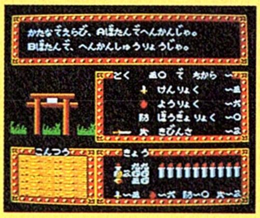
❻地蔵と鳥居

マップ上の地蔵は命を回復する場所。魔物を倒して得た銭でもって命を買う。最初入ったときは、銭1つにつき命が3上がる（ろうそく一本は10の命）、しかし、2回目、3回目には値上がりしてしまうのだ。同じ地蔵は3回までしか利用することができないので要注意。

鳥居は、徳を能力に変え、景清をレベルアップする場所。景清には、剣力、妖力、防御力、機敏さ、の4つの能力があり、各能力とも最大16まで上げられる。最初は徳50でいずれかの能力を1つ上げられるが、2回目、3回目はやはり値上がりする。同じ鳥居は何回でも使えるゾ。



◀あとの国へ進むほど、一国の地蔵の数も増えていく



◀鳥居に入ったら一回目で徳を使い切るようにしよう

❼黄泉の国とは？



▶これがウワサのエンマ様。恐いけど助けてくれるぜ



◀魔物に倒されて景清は黄泉の国へ



▶(生)が一つでも出ると生き返れる

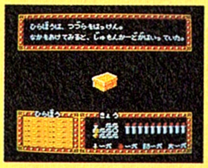
魔物との戦いに敗れ、ろうそくが全部なくなると景清は黄泉の国へと落ちてしまうのだ。黄泉の国では閻魔様が番をしていて、ルーレットの試練にチャレンジしなくてはならないのである。『死死死』と揃うとスタート地点に戻されてしまうのじゃ。



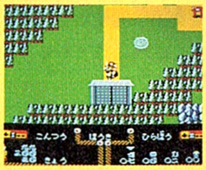
◀一つの国で3回黄泉の国へ落ちると無条件にスタート国に戻される

❽マップの他のマーク

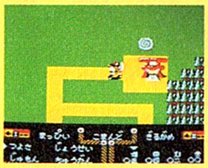
マップ上の他のマークを説明しよう。つづらは、入ると呪文カードを1枚もらえる場所。門は他の国へ通じる出入口。大鳥居は他の大鳥居がある国までワープできるところだ。



◀一つのつづらには一枚の呪文カードしかない。入ると魔物が消えてくれる。



▶門へ入ると他の国へ行けるが序盤は入るとソンする。終盤でのカケ引きに使う



◀大鳥居は特定の国にしかない。銭を払えば、他の大鳥居の国までワープできる

景清の能力の秘密

景清に備っている4つの能力を解説しよう。

剣力…通常の攻撃で魔物にダメージを与える力。攻撃力。

妖力…呪文を使う力。この力の強さによって使える呪文が限られてしまう。

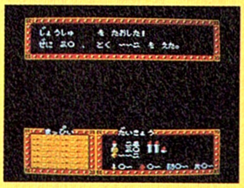
防御力…魔物の直接攻撃を防ぐ力。特殊攻撃には無関係。

機敏さ…魔物の特殊攻撃をかわしたり、先制攻撃をかけやすくする能力。

まずは妖力を育てた方が良い。そのあとは各自の好みでOK。

❾いよいよ城主と決戦

その国の魔物を全部倒さなくとも、城に入れば城主と戦える。魔物がいなくなると城へ行く時間が制限されるので気をつけよう。城主戦はコンピュータとの対戦。みなの者、ぬかるでないゾ。

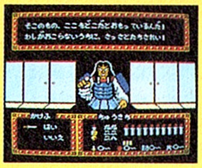


◀勝つと減った命を回復してくれる。つづらをくれる事も



◀時間が切れると国を追われる

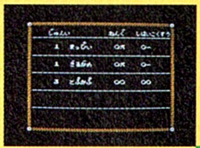
▶この要石に連れてかれるのだ



◀城主はかなり手強い。命を満タンにしてから戦いたい

❿1ターン終了

城主を倒す、門で他の国へ行く、スタート国まで戻される、など、とにかく景清がその国から外へ出たら、1つのターンが終了する。ターンが終わったら、景清と魔物のプレイヤーはそれぞれ交替する。



▶ターンごとに、景清の行き先が画面に表示されるのだ

⑪ここでボードに戻る

1ターンが終わると、プレイヤーがチップを移動させる。この移動は画面に指示が出るのでその通りにする。1ターンごとに、進撃のコースや支配国の増やし方の作戦を考えていくと、有利にプレイできるハズだ。



◀このコマの移動も、ボードゲームならではの楽しさなのだ



⑫めざせ頼朝！

頼朝の支配する国は年貢も多い。やはり頼朝を倒すことが、勝利への近道なのだ。三種の神器を早く手に入れ、早く頼朝を倒す。ボード上のコースどりが勝負の分かれ目になってくのじゃが！



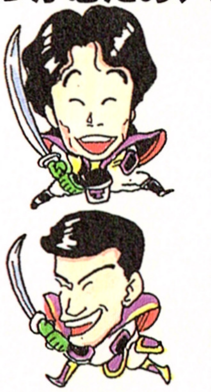
激突!! 源平思考回路

国を盗め！ ジャマをしろ!! しめしめ どうするっ！

源平の雰囲気をつかむため、対戦の実況中継をしよう。

⦿宿命の対決だ！

源平は、性格が露骨に出るゲームだ。したがって、ある程度仲が良く、ある程度ライバル意識がない人だと盛り上がりに欠ける。だが、ピッタリの二人がいた。スタートから頼朝を倒すまでの3時間半、アツい戦いを繰り広げてくれたのは、この二人である。



こんつう
㈱ナムコ社員。源平討魔伝歴2ヵ月のベテラン。自称負けず嫌いの性格。ウソをつく人だ。山羊座・O型・既婚

ひらぼう
必勝本編集部員。源平討魔伝歴2回目。モノポリーは高校時代よくやったという善人。射手座・A型・未婚



⦿早くもこんつうリード

先攻はひらぼうで豊後から、こんつうは後攻で豊前からスタートした。最初の一周は両者とも順調に支配したが、すぐに波乱が起った。

「アッ、いけね、門くぐっちゃった」と、ひらぼうが叫んだ。どうやら、伊予であわてて門をくぐり、土佐に直行したよーだ。これでは年貢が増えない。初心者が犯しやすいミスをひらぼうはしてしまったのだ。

「ヘヘヘヘヘ……」さすがにこんつうは、そのミスを突いて自分の領土を拡大。一時は、年貢数にして、4ヵ国分の差をひらぼうにつけた。

「まだまだ甘いな、フッ」とこんつう。しかし、ひらぼうはいじめられながらも徳だけはかろうじてかせぎ景清の成長に余念がない。景清側では負けないようにしよう、そう思ったひらぼうは、成長をジッと待った。



◑考えることは同じ

中盤にさしかかってくると、両者三種の神器が欲しくなる。すると、こんつうが閻魔様の呪文カードを使って隠岐にある八咫鏡を獲得！その後もトントンと3つを揃えた。ひらぼうの顔色が変わった。



◑こんつう黄泉へ落ちる

「ヤ、ヤラレタ」ひらぼうの魔物集中攻撃にあい、京都でこんつうが黄泉へ落ちた！三種の神器のうち曲玉がひらぼうの手に移動する。「こんつうの景清のパワー不足につけ込んだ」と得意のひらぼう。



◑再び景清が"とく"を高める

お互い景清のパワーアップを計る。ついでに、中国・近畿地方で領地の奪い合いが起こった！して満を持してこんつうは東へ向かう。だが、この強引さがたたってこんつう遂に死ぬ！壇の浦に戻された。



◑ひらぼう、大差の勝利

「命の水」を大量に持ったひらぼうは順調に進む。こんつうがよく黄泉に落ちるので神器は全てひらぼうに。しょんぼりするこんつう。オッ、遂にひらぼうが頼朝と……。

JICC出版局

小説で読める。コミックで読める。



THIS IS A SHURIKEN

●コミック版 WIZARDRY
10月上旬発売予定￥880（予価）全3巻・画／石垣環 協力／ベニー松山
真の想像力とはいったい何か!?
史上最強のRPG、世界初のコミック版として全3巻で登場!!
俊英・石垣環の華麗なるペンが描きだす冒険者達の愛と夢、生と死。
思わず息をのむ怪物との死闘。華麗なる剣と魔法の世界をここに再現。
小説版「灰と青春」とはまったく違う、もうひとつのWIZARDRY!!

●小説 WIZARDRY 隣り合わせの灰と青春
11月下旬発売予定￥980（予価） ベニー松山著
ファミコン必勝本連載中の同小説が待望の単行本化。
香り高い文学と、コンピュータのマシン語の刺激がここに合体した。
ゲームを進めている時のような緊張が読むほどに心に満ちる。
迷宮世界の森羅万象が、まるで実体験。
16000文字は興奮の堆塙。想像力は、無限だ。

予約注文受付中●確実に手に入れたい方はアンケートハガキの横についている注文票に記入して、お近くの本屋さんへお渡しください。

アドベンチャーゲーム
AVG Q&A
イース

■カセット(2M)
■ビクター音楽産業■6,200円
■バッテリーバックアップ付
回答者▶CB成沢

函館記念のサッカーボーイは強かった！　本当なら見に行くはずだったのに、この"イース"をやってたから行けなかった。くそっ、何でも聞けっ！



Q　経験値を効率良く稼ぐにはどこで戦ったらいいのでしょうか

経験値が稼げる場所、特にＨＰが200まで上がると、ネクストの値がかなり大きくなって、レベルアップするのが、難しい。どこで稼ぐと効率がいいのでしょうか。

A　初期は神殿近くの山道で、中期、後期は神殿の中がベスト

スタート～ＨＰ40ぐらいまでは草原でカーロイドなどを倒し、稼いでいるのがよろしい。

ＨＰ80～90ぐらいまでは神殿への山道に多く現れるウヌガンで稼ぐ。

ＨＰ180～190ぐらいは神殿Ｂ２、３階のブルナー、カロンをひたすら倒す。お金が貯まったらすぐ高い武器に換えよう。

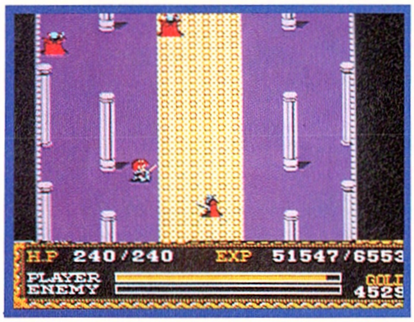
ＨＰ220ぐらいまではＢ4階でライアス、レスコイド、ディンベルを相手にする。ベストの稼ぎ場所は、ニグティルガーの部屋の前にある大広間だ。ここを行ったり来たりしていれば、常にディンベルが４～５匹は出るのであっという間。廃坑の強い敵を相手にするより、はるかに効率がいいというワケだ。ＨＰ240までは育てないね。



▲最初は草原でせっせとオークロットらをやっつける。半キャラずらしの練習も兼ねてね。ネクストの値が低いから、あっという間に上がる



◀ＨＰ40ぐらいの頃はちとキツいが、60～70になると倒しやすいウヌガン。出現数が多いので、たとえ1匹あたり5のＥＸＰしかもらえなくても上がりは早い。ＨＰを回復する時は、神殿の中に入ると楽だ

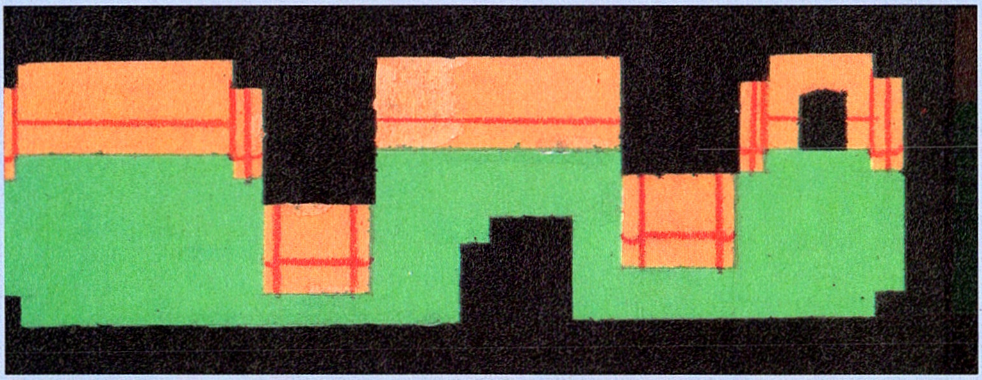


◀ここは最高の稼ぎ場所。上下に移動すればＥＸＰ1匹90のディンベルが次から次へと現れる。ここをうろついていればＨＰ240なんてそう時間のかかることではない。装備を完璧にしてくるように！

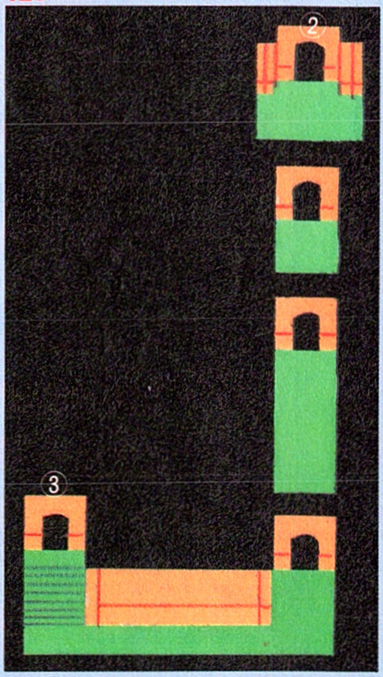
ダームの塔11～21階全マップ

これまでの記事と合わせて見れば完璧！　今回紹介のダームの塔21階まででですべてのマップをお見せしたことになる。あとはキミ次第！

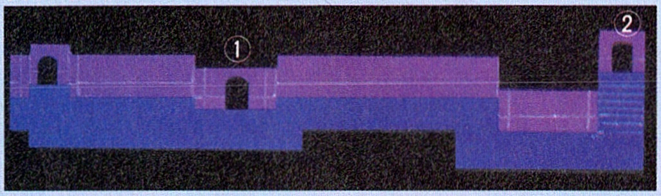
11F(A)



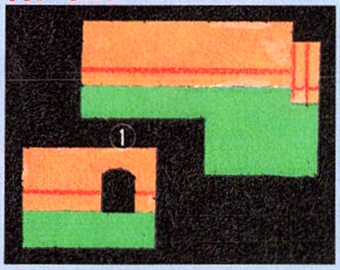
12F



11F(B)



11F(C)



上の11階(Ｂ)は床や壁の色が他の階と異なる。ここはとんでもない罠のフロアで、何らかの謎を解かないと通ることができないのだ！

※マップ内の番号は、同一の番号がそれぞれつながっていることを示します。

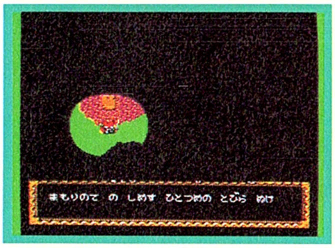
Q 廃抗2に“強い力で押し戻され”て入ることができません

廃抗1には何の抵抗もなく入ることができたのですが、廃抗2に入れません。廃抗1にある聖なる文字が重要なヒントだと思うのですが……。

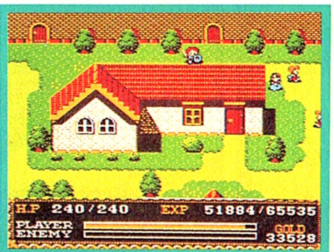
A その通り！　聖なる文字の意味を解かないと廃抗2に入れないのだ

聖なる文字のキーワードは“朽ちたる扉”と“攻撃の手”“守りの手”だ。“朽ちたる扉”とは腐っていて、他の扉とは何らかの差がある扉を指す。さあ、じっくりと観察すれば解るはず。

“攻撃の手”“守りの手”は、アドル自身を観察すればこれも解る。以上の事柄から封印を解く方法は見つかるはず。



▲これが問題の聖なる文字。全文は“朽ちたる扉くぐり、守りの手の示す1つ目の扉をぬけ、攻撃の手の示す2つ目の扉をぬけよ。これだけ





▲ここでアドルのチェック。右手に剣、左手にシールドを持っておりまーす。ということなのだ。解るかな？　後ろにも注意

◀で、こんなところへ来てしまった。これで封印は解ける。だが、メッセージの主はいったい誰なんだろうか……

Q シルバーシールド、アーマーは見つけましたがソードがありません

神殿でシルバーシールド、廃抗2でシルバーアーマーが見つかりましたがシルバーソードの行方が解りません。どこにあるのでしょうか？

A ミネアの街の子ども達が何を言っていたか、思い出してごらん

まず、ミネアの街で子どもたちが言っていたことを思い出してみよう。「銀色の剣がどこかに眠っている」、「草原の大きな木の下で遊んでいる」それと、オーマンの店にいるギャレック、ゼピック村のおばさん。これらの情報を統合してみると、草原にあるロダの木に何かの秘密があるらしいということが解る。

だが、それだけじゃ何にもならない。ロダの木から情報を引き出すには、それ相応のアイテムが必要なんだ。

ちなみに銀——シルバーはゼピック村の銀の鈴に代表されるように、聖なる意味がある。シルバーソード（シールド、アーマーも）は最終的にかなり重要な意味を持つものなのだ。



▲子どもの言うことだからってバカにしてはいけない。その通り、どこかにシルバーソードが隠されている。はっきり言ってしまえば地上のどこか

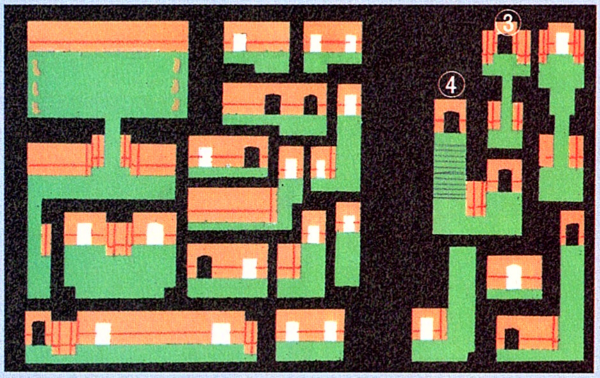


◀地上の謎と言えばロダの木が浮かび上がってくる。何かのヒントをロダの木が握っている？

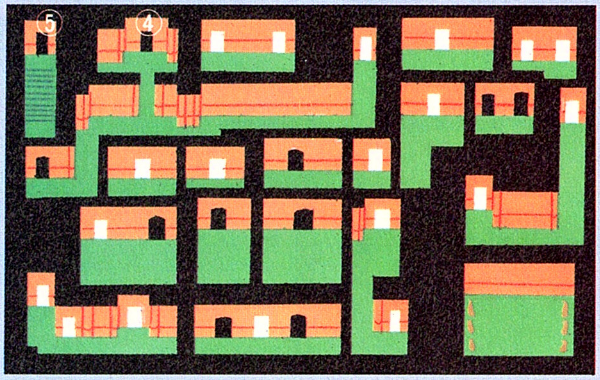


▲そのロダの木である。2本あり、1本は神の墓の西に、もう1本は中央、神の墓からワープした先にある。ギャレックがほしがっていたアイテムを持って行くと……

13F



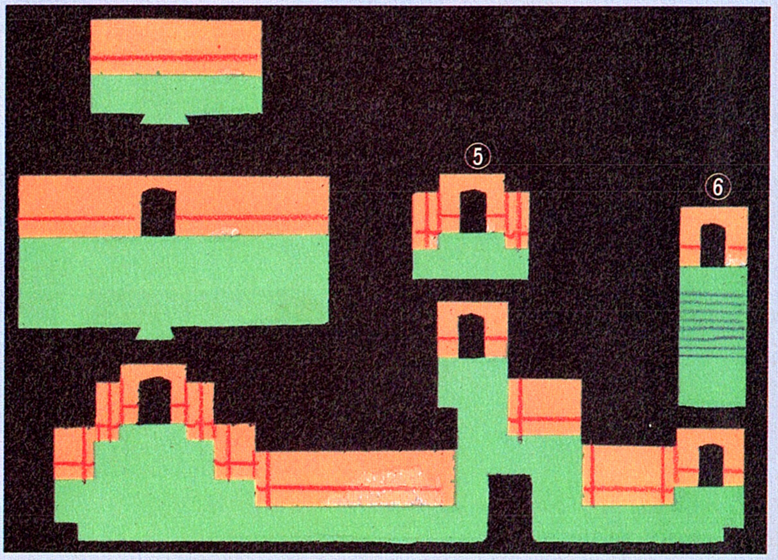
14F



13、14階は鏡だらけのフロアだ。別に全面鏡張り、とかいう意味ではない。細かく区分けされた部屋に大きな鏡があり、この鏡を使って部屋と部屋をワープして進まなきゃならないのだ。また、13階の鏡部屋部分には14階のどこかからか落ちていくことになっている。複雑……。

鏡ワープするにはあるアイテムが必要だ、ということも覚えておくように！

15F



Q ダームの塔6階で地下1階の牢屋の中にワープさせられるのですが

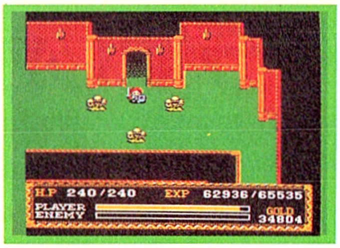
ダームの塔6階、入口近くのノーマスが3匹いる部屋に入ったとたん、B1階の牢屋の中にワープさせられます。どうしたらスムーズに通れるのですか。

A 邪悪な力を打ち消すアイテムを持っていないとダメなんだ

ここはとにかく1度はワープさせられなきゃならない。B1階の牢屋の中に入る必要があるのだ。

牢屋の中にはルタ＝ジェンマという男がいる。まず彼から話しを聞こう。そうして、うろうろと歩いていると突然壁が割れ、中からドギという男が現れる。もちろんアドルたちを助けに来てくれたのだ。ドギはアドルにあるアイテムを預ける。そのアイテムをラーバという老人に返してほしいとのことだ。

さて、ここで問題がひとつ。ラーバの居所だ。普通に探したんじゃ見つからないはず。どこかに不審な場所があるでしょ。そこさえ見つければ、この謎は解けたも同然だ。



▲ここに足を踏み入れた瞬間、あっという間に地下牢の中へワープさせられる。しかも、シルバー系の装備はすべて没収！ もちろんアトで返ってくるけどね



◀6階に行く前にラーバと会うことができる。3階にいるのだ。しかし、あるアイテムを使わないとダメ



▲ドギはラーバに会えと言った。そして、アドルにあるアイテムを託す。ラーバに返してくれと……。返してあげれば、6階の謎もたちどころに解けるはずだ

Q 11階（B）の通路を通ることができないのですが……

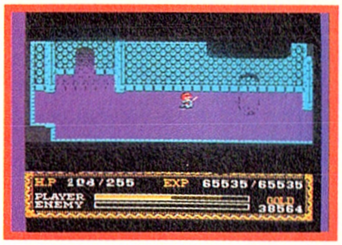
11階（B）の通路を通ろうとするとHPがどんどん減ってしまい、死んでしまいます。どうすればこの通路を通ることができるのでしょうか？

A 入口で引き返しているんじゃないかな？ とりあえずつっこむと……

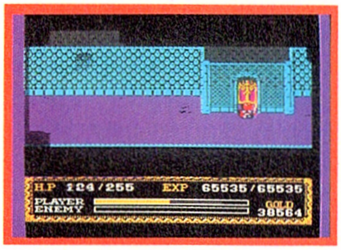
この通路に入ると、ものすごい勢いでHPが減っていく。それにビビっちゃって、奥まで入っていないんじゃないかな。通路の途中には扉があり、ここへはHPが0になる前に入ることができる。中には老人がひとりポツンといるのだ。彼から話しを聞いてみよう。この通路はいったい何なのか、すべて解るだろう。

あとは老人の言葉に従ってプレイすればOK。しらみつぶしに探せば、どこかに何らかの変化が現われ、HPが失われずにすむだろう。

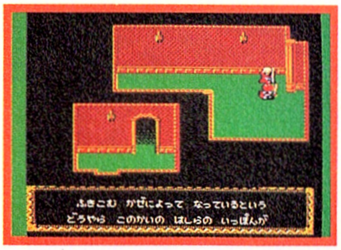
ただし、あるアイテムがないと探すことはできない。まあ、この階に来るまで、順序通りにクリアしていればそのアイテムは手に入っているはず。やり残したことを先に！



▲ものすごい勢いで減っていくHP。気持ち悪いBGMもあり、思わず引き返してしまうものだが…

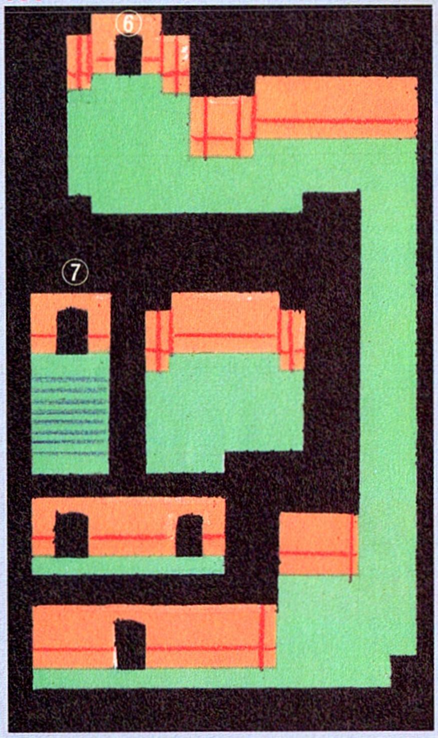


▲ちょっと進むと扉が見える。この扉にはカギがかかっていないので、押しこむだけで入ることができるのだ。これを意外と見落としてしまうんですねえ

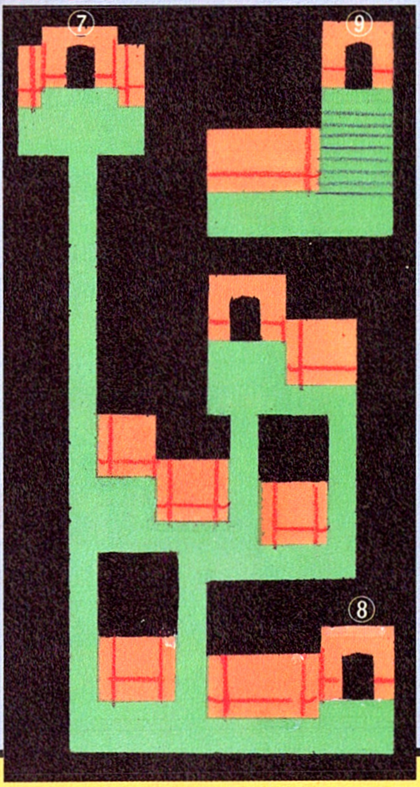


▶中には老人がひとり。彼の話しと、手持ちのアイテムを合わせれば、ここの謎もさほど苦労せずに解ける

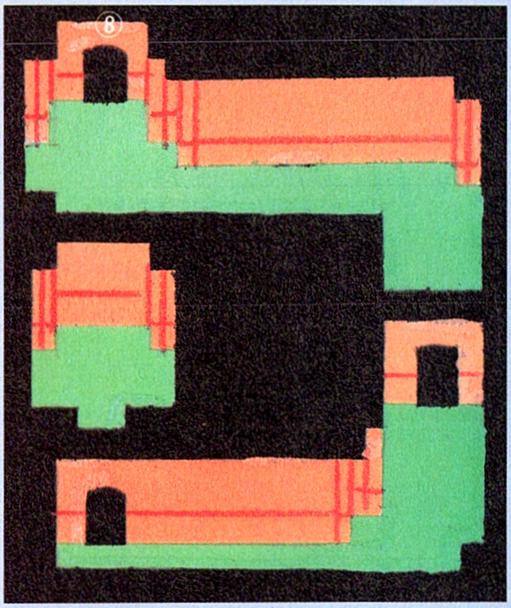
16F



17F（A）



17F（B）



17階（A）の右下にある扉は、通常の状態では〝邪悪な気がある〟と表示され、入ることができない。アドルが何らかの特殊な状態にならないと扉は決して開いてはくれないのだ。その時どきの手持ちのアイテムをよく考えてみよう。

とっても強いデカキャラ倒しかた講座

廃坑のボスヴァジュリオン

多くの小さなコウモリに分裂するヴァジュリオン。まず、動きのパターンをつかむことが大切。つまり、ヴァジュリオンは、①分裂すると4つのブロックになる。②集まり始めた時のアドルの位置が集まる位置でもある。③集まった時に、アドルとの距離が一定以上離れていないと、合体せずにすぐ分裂する、という3つの習性がある。これらを頭に入れて戦おう。

具体的には、合体し、1～2発攻撃したらすぐ下へ逃げる。小コウモリの動きに注意し、小きざみにかわしながら、集まり始めたら、上下どちらかへ逃げる。このパターンでじっくりと攻撃しよう。



▶分裂状態。すぐに集ってくるので、上下方向のいずれかへ逃げよう



◀合体直前にこの位の距離がないと、合体せずに分裂してしまう

カマ投げカマキリピクティモス

このゲーム中、最強の敵がピクティモスだ。最後のダルク＝ファクトよりも手強いという、とんでもないヤツなのである。

第1のポイントは下の写真のように、下段の端を移動すること。この位置で左右に動き、ひたすらカマをよけまくる。そして、アドルとピクティモスの距離が縮まり、かつカマが3つとも投げられた状態のときに突っこむ！　絶対に深追いしてはならず、3～5発で逃げること。

欲ばってはいけない。そして、左右の壁に追いつめられるようなことにならないよう気をつけたい。



▶基本位置はココ。左右に動きまわってカマをかわそう。追いつめられるな！



◀3つのカマが出きったところで突っこむ。パワーリングをはめて攻撃しよう

ぴょんぴょん跳ねるコンスクラード

小きざみにジャンプし、右回りのらせん状に弾を放つコンスクラード。弾と弾の間を縫って攻撃しようとしても、なかなかタイミングを合わせづらく、ある意味ではピクティモスより強敵ともいえよう。

しかし、実は弱いのである。

コンスクラードはダームの塔15階にいるが、そこまで行きついた時点での装備は、シルバー系の3つだけのはず。それじゃかなわない。もっと上の階のどこかにあるフレイムソード、バトルアーマー、バトルシールドを探してきて戦いなさい。そうすればいともあっさりと倒せることでありましょう。

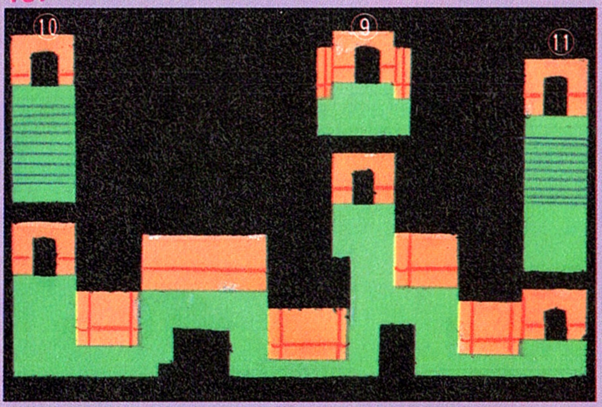


▶よけようと思ってもなかなかよけられるもんじゃない。あっさりやられる

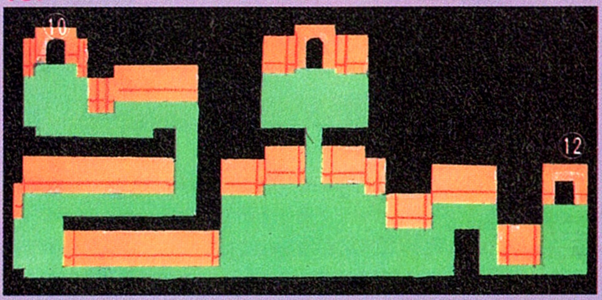


◀しかし、最強装備なら話しは別。こんなもんか、というぐらいに弱くなるのだ

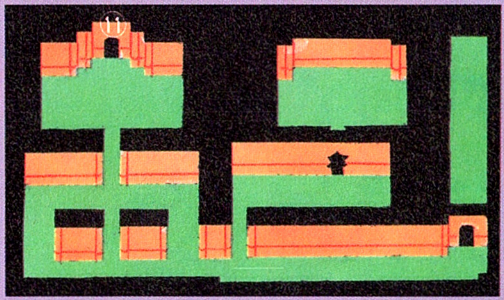
18F



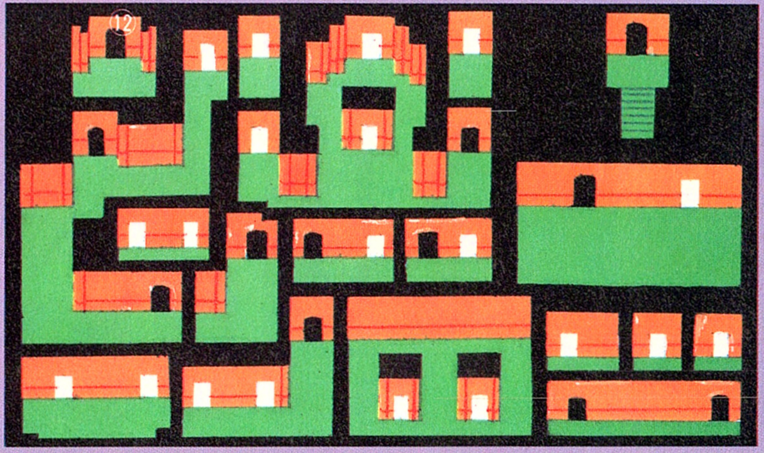
19F



20F



21F



21階も鏡だらけのワープゾーン地帯だ。ここにはリファンガイというデカキャラがいる。コイツを倒せば、ダルク＝ファクトのいる最上階への扉へ行くことができる。いよいよクライマックス！

©VICTOR MUSICAL INDUSTORIES, INC.,／日本ファルコム

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

最新ゲーム実戦編

ＳＬＧも、ファミコンウォーズと信長の野望でひととおりの地位を得たようだね。しかし、後続のソフトがあまり続かないみたい。ＦＷと信長のデキがよすぎたのかもね。今回はＦＷの、ブルームーンとＩＱ200の特集だ。レッドスター軍だけがプレイヤーじゃないんだよ。



ファミコンウォーズ

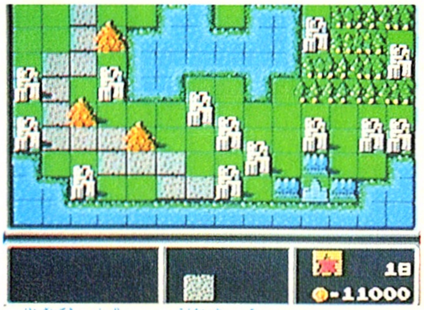
任天堂	¥5500	発売中	カセット

発売から１ヵ月たったから、もうすでにレッドスター軍で15の島を占領して、デビラートウをプレイしてる人もいるだろうね。レッドスターが終わったら、今度はＩＱ200かブルームーン軍でプレイしてみようぜ。違った楽しみ方ができるぞっ！

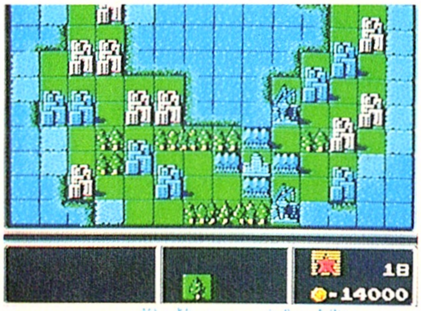
ブルームーンはいつもビンボーである。そして地形も不利なんだ！

レッドスターでプレイしてると、ブルームーンの方が条件がいいから不公平だよな、なんて思ってしまう。実際に、条件がいいのもあるけど、数からすると少ないんだ。それに、置かれている地形状況は、たいてい守るのに不利だったり、攻めるのに不利だったりする。つまり、全体的に見るとあきらかにレッドスターの方が戦い易いんだよ。ウソだと思うならやってみんさい。それに、絶対的に不利な要素として、「後攻」になってしまう事があげられる。後攻だと、どうしても先制攻撃をくらってしまうからね。ということで、ブルームーン軍では、後攻である、というのを頭にいれてから戦わなけりゃいけないんだ。

攻撃のポイントは、レッドスターの逆をやればいいだろう。前線として確保した都市を先にいただいてしまえばいいって事だ。時間は、地形が不利なのと後攻という事で３～10日はよけいにかかってしまう。これはしょうがない事なので、あせらずにやろうぜ。



▲経済的に不利なのが今回取り上げたドーナツジマだ



▲ツキノワジマは港が遠いという不利な地形なのだ



▲珍しく超有利なマップがキメンハントウである

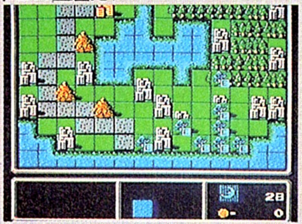


▲フタゴジマは、森のせいで部隊の進攻が遅くなる

ブルームーン軍での戦闘!!（例：ドーナツジマ）

1

ここは道路を通る、早い左まわりと、森で遅くなる右回りがあるんだったね。さて、状況のほうはどうかな？　ブルームーン軍の初期収入は４千となっている。ビンボーだねぇ。しかし、レッドスターは１万１千もあるぞ。こりゃ最初っから不利な状況のマップのようだな。こりゃ、なにはともあれ収入を増やさなけりゃいけないね。これで１、２日目は歩兵４部隊を生産して終わりという事になってしまった。ここで目標となるのは首都から左へ８いった所にある都市と、首都から上２、上１左２にいった都市だ。左８の都市が最前線の都市、あとの２つは生産できる都市になるから、最初の占領目標にしなければならない。助かる事といえば、レッドスターのように速攻でいかなくてもいいので、守り易いということだろう。次は戦車Ｂの生産だ！

①

▲最初は戦車Ｂを生産できるように、２つの都市を占領するようにしよう


▲前線に向かう部隊と、近くの都市を占領させる部隊をはっきり区別すること

②③

▲装甲輸送車は自走砲で破壊できる。それより、右上の都市を占領されるなよ

2

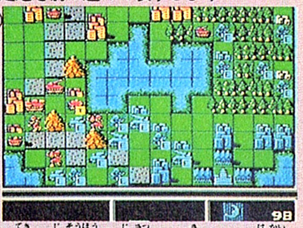
５日目あたりから敵と接触するだろう。その前に、４日目に戦車Ｂを生産することを忘れるなよ。接触してくるのは、たいてい装甲輸送車だ。そう、装甲輸送車は戦車Ｂで攻撃するとひとたまりもないんだよね。ということで、防衛先行という事で４日目に１部隊、５日目に２部隊生産しておこう。そして、７日目以降になれば収入も１万３千を越えるだろうから、メインの自走砲Ａを生産できるようになるぞ。敵も自走砲を生産して来るけど前線の戦車Ｂで叩けるでしょ。


▲右上の敵はなんとしても破壊しよう。左下の都市は歩兵１部隊で攻撃させる

①③

▲右上は取ったけど、左が危ないね。自走砲を前に進めて攻撃しよう


▲さあ、ここからがガマンのしどころだ。戦車Ｂと自走砲を生産していくぞ

②④

▲敵の自走砲が自殺しに来たので破壊したら、戦車Ａが来やがった！

3

さあ、これからが戦いの本番だ！　まず、敵に都市をなるべく与えないようにする。都市は全部で23コあるので、敵に11コ以上わたさなければいいのだ。そのためには、こちらの歩兵が犠牲になってもいいから、とにかく都市占領をかけにきた敵歩兵を攻撃すること。敵に収入をあたえないようにするのは赤も青も同じ事だね。次に、自走砲を３部隊ほど生産したら、適度に戦車Ｂと歩兵を生産していくようにしよう。戦車Ｂは、自走砲を守るために必要だし、歩兵は都市占領をかけるために必要なんだ。せっかく都市近辺を制圧しても、歩兵がいないんじゃしょうがないからね。あとは、自走砲と戦車Ｂ、それに歩兵数部隊を右からまわして、敵の部隊を２分させてしまう。このあいだに左の下側にある都市を占領してしまえば、ほとんど勝ちが決定するぞ。

①

▲ここでは自走砲３台の位置が固まった。あとは左の都市を落とすだけだ


▲敵は自走砲を１部隊生産したが、もう間に合わないぜ

②③

▲さあ、このあたりから右まわりルートからの進攻を本格的に行なおう！

4

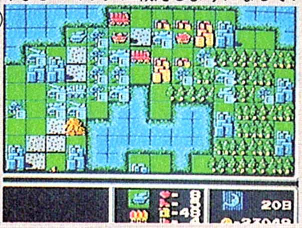
終盤は右まわりの部隊が威力を発揮する。右の都市を歩兵で占領させると、主力が右の方へ行ってくれるのだ。このあいだに、首都近くに自走砲と戦車Ａを配備していって後続の部隊を攻撃してしまう。こうすればあとは時間の問題。生産できないように、生産できる都市や工場には部隊を配備して囲む事を忘れないようにね。このように、自走砲Ａをうまく使って、最初の収入面での不利を克服すればなんとか勝てる。日数はレッドスターよりも１週間多い21日が目安だろう。


▲14日目にして、左の方をほぼ完ぺきに制圧した。これも左のオトリのおかげだ

①③

▲残りの都市を制圧すれば敵は収入がなくなるのでラクに戦えるようになるぞ！


▲左は今こういう状況。とりあえず右の部隊が来るまで占領をしかけていよう

②④

▲やっと敵を全滅できる。右に回った部隊を甘くみるとこうなってしまうのだ

IQ200は攻撃優先順位が変わる!!

ここからは、IQを200にして戦おうっていうツワモノのキミのためのページだ。初心者はお断りだよ。さてさて、単純に言ってIQ100と200ではどう違うんだろうか？　それはタイトル通り、攻撃の優先順位が変わるんだね。例えば、キミの自走砲Aの射程内に敵戦車Aと都市占領をかけてきた歩兵、それに自走砲Aが入ってきたとする。キミの自走砲は戦車などで完ぺきに守られているし、歩兵も攻撃できるとして、キミなら自走砲で何を狙うだろうか？　もちろん迷わず自走砲Aを狙うよね。それだけ自走砲の威力の恐ろしさを知っているわけだ。もしIQ100のコンピュータなら、歩兵を狙ってくるに違いない。これがけっこうオトリとして使えてたんだけど、IQ200になると、キミと同じようにコンピュータも自走砲を狙って来るようになるんだよ。つまり、攻撃力の高い部隊から攻撃してくるんだ。こうなってしまうと、ほとんどの戦いが消耗戦となる。敵のエリアに入るのに、歩兵や戦車Bでなく、戦車Aや自走砲をオトリとして使わざるを得ないわけだからね。もちろんすべてがそうではないが、典型的なキメンハントウの戦いを見てみることにしよう。

IQ200での戦い方（例：キメンハントウ）

1

初期の戦い方はIQ100とほぼ同じだ。歩兵で山脈の間の通り道をふさいで、山脈の外側の都市をすみやかに占領する。敵はこの時、素早く自走砲Aを生産して、戦略ポイントとなる都市上にいる歩兵を攻撃してくる。このあたりから様子が変わってくるわけだ。

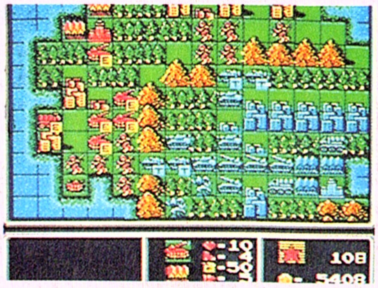
初盤から中盤にかけて、攻撃がつらくなってくる。敵は自走砲をバンバン生産して、左下に突破口を作ろうとしているのだ。ヘタに突破されると左下の都市が孤立する恐れがある。しかし、ものは考えようで、こちらの自走砲の体制が整っているなら、敵を引き込んで攻撃してしまう手もある。しかし、あまり部隊を引きすぎると、敵の部隊がジリジリと迫って来るので、適当なところで防衛ラインを引くようにしよう。上の方は、歩兵が山を越えてやってくるので、迎撃体制をちゃんと整えておこう。装甲輸送車が1部隊あると安心だね。



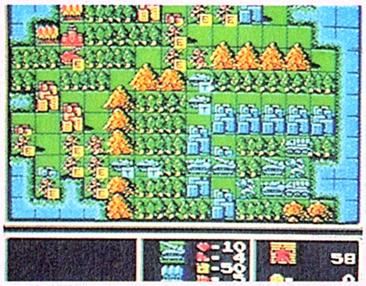
◀7日目になってやっと都市を占領することができた



◀先に部隊で道をふさぐのは同じ事である



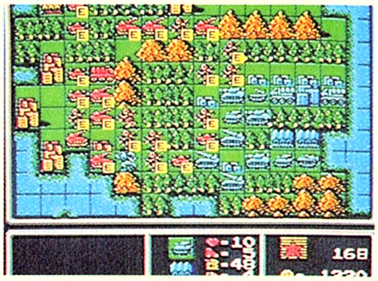
▶10日目というか、自走砲が6部隊になるまでこの状態を続ける



▶ふさいである歩兵に、敵の自走砲の攻撃が来る

2

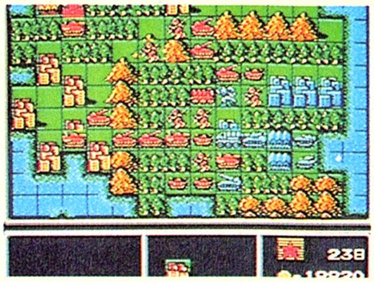
10日までガマンにガマンをかさねて、自走砲Aを6部隊ほど生産したら、攻撃に移ろうではないか。10日たっても、敵はあいかわらず歩兵を攻撃するだけ。10日になる前に、補給の歩兵を生産しつつ、エリア内にいる敵部隊を自走砲で破壊していこう。第1目標は戦車A、装甲輸送車だ。装甲輸送車はめったに攻撃してこないので後でもいいけどね。射程内をあらかた攻撃すると、ある程度の日数を境に急に後退を始める。後退といっても自走砲はそのままだ。ここで戦車Bを少し突っ込ませて、敵の部隊をおびき出すのもいい。戦車Bを4部隊待機させたら、上と左から歩兵と共にイッキに侵攻しよう。そしたら自走砲をオトリにして、敵の自走砲を3部隊以上で囲む。これで2部隊は破壊できるだろう。こちらの自走砲は4部隊＋後続1部隊だ。あとは自走砲を敵エリアに移動させて、戦車Aで侵攻すればおしまい。おおっと、都市占領も忘れるなよ！



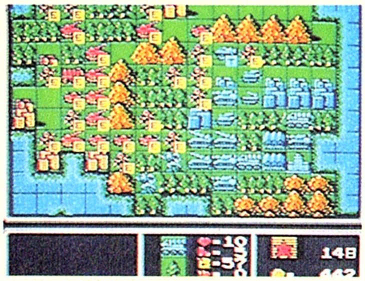
◀やっと戦車Bが自走砲にたどりついた。これで敵もおしまいだ



◀敵の自走砲のエリアに入るが、こちらは都市の上にいるわけだ



▶あとはまわりを囲むだけ。ここまでの自走砲2部隊損失はしかたない



▶山を抜けて、戦車Bと歩兵をなだれ込ませる。消耗戦になるぞ

©1988 NINTENDO

シミュレーション天国(パラダイス)

世間でファミコンウォーズが盛り上がっている季節だけあって、戦争とゲームについて……なんてお便りが多かったりする。あなたはどう思ってますか？



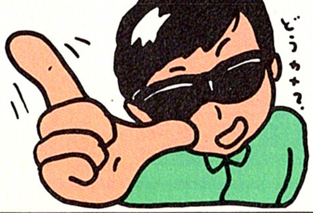
連載エッセー タイレル辻の考えるピント

今回の話のネタは、戦争シミュレーションゲームに対する各意見について にしようと思う。まず、ウォーSLGは恐いね、という話から。

戦争モノのゲームの場合、どうしてもでてくる意見が、戦闘的な意識を高め、残虐性と暴力的な要素のある戦争をゲームとして気軽に楽しめてしまう事がいけない！ とか、そこまで言わなくても、ちょっと困りもんですね、などというのがでてくる。これはこれで当り前の事。例えば、ファミコンウォーズの、歩兵がそっくりかえって死んでしまうシーンなんてのは、見ようによってはとっても残酷なことだよね。つまり、生と死、特に死という面をリアルに行なうというのが問題なわけだ。そんなに戦争したいんなら、軍人さんになれ、とかイスラエルに行け、という意見もでてくるしね。

さて、もう一方のSLGをプレイする立場から考えると、敵との知的な戦いをおこなえる、というのが魅力なんだよね。否定的な意見をいう人のように、特に人を殺すとか侵略するとかという意識はなくって、単に知的なゲームととらえてる場合が多いんじゃないかな。その意識がないのが恐い、という人もいるけど。

オイラは、別に単なるゲームなんだから恐れる心配はないと思うし、Vol.17のフリートークのページにあったようにルールがあって、それに準拠してやるんだからいいんではないかと思うんだ。そりゃ敵の行動のウラを読んで、徹底的に攻撃して相手をつぶしたりするんだけど、これはどんなゲームだって同じ事で、SLGを否定することは、人間の欲望、ひいては資本主義をも否定することになると思うわけです。ま、これはオイラの私見だからこうあるべきと言ってるわけじゃない。否定する人にもそれぞれの意見があるからね。さて、キミたちはこの問題についてどう考えるだろうか？



読者から

●「ファミコンウォーズ」が好きです。でも、ひとつだけお願いがあります。パソコンの大戦略のように、エディットができたらどんなに楽しいだろうと思うんです。とりあえず赤・青両軍とIQ100・200をやってしまうと次にやりたくなるのって、自分のマップをつくることなんですよね。このゲーム、かなり時間かけて遊んだから、マップをつくる心得もわかってるつもりです。だからエディットがしたいよー。自分でプレイする用の超むずかしいマップはもちろん、初心者にゲームのルールを教えるためのマップもつくるからさー。「エデット版・ファミコンウォーズ」。これが実現したら、マジで一生遊べるゲームになるよ。高くっても俺は買うぜ。

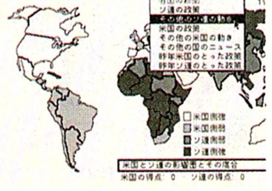
〈山梨県・相良幸彦〉



パソコンゲームおすすめ情報

あまり、これといったSLGが発売されていないので、今回は情報だけ、という事にします。最初に紹介するのは、一回アミガ版を紹介した、バランスオブパワーだ。なんと、これが98に移植されるっていうんだから待ち遠しいったらありゃしない。もう日本語版マック（マッキントッシュというアップル社のパソコン？である）には移植されている。プレイヤーはソ連書記長かアメリカ大統領になって、自国の威信を高めていく。だから、戦争をするという事は、アメリカとソ連が戦争をするという事になる。ということは核戦争。人類滅亡。勝者がいないから、戦争＝負けとなる。つまり、戦争をしてはいけないという事だ。ただ、これは直接、という意味。だから世界各国で代理戦争なるモノが存在するようになるんだよ。このSLGをプレイすれば、世界がどう動いているかがわかるわけだ。ちょっと重い感じのSLGだね。

次に期待するのがスタートレックだ。これは昔のスタートレックではなく、テレビ版を忠実に再現した新ゲームなんだ。ゲーム中では、スポックになったりカトー（アメリカではスールーね）になったりと、主な7人のメンバーになって惑星探査をしたり、敵と戦っていく。シナリオ多くてこれまたのめりこんでしまうSLGなんだ。ここらで日本版に移植してもらいたいものである。新スタートレックも始まった事だしね。



◀SLGでは聞きなれない言葉がポンポン出てくる



◀まずメイン画面でスタッフを選択するのだ

なんとなくSLG的な本の紹介 BOOK GUIDE



ディック・ファン・デル・アート著
江畑謙介訳
光文社
（定価1700円）

ファミコンウォーズも大戦略も、敵の動きが見えるけど、ちゃんと偵察をしてから敵の動きを読んで攻撃する方がおもしろい。現実世界でも衛星があるとはいえ、敵の動きはわからないものである。だからこそ偵察が重要な役割を果たしている。この本は、実際にどのような形でスパイ、偵察が行なわれているかを解説したものだ。

あなたにも、いい時間。

バグボーイクラブ

さらに広がった、技のバラエティとお笑いのクオリティ。



技を極めお笑いを制したBBC！国民的F・C誌といえば必勝本!!

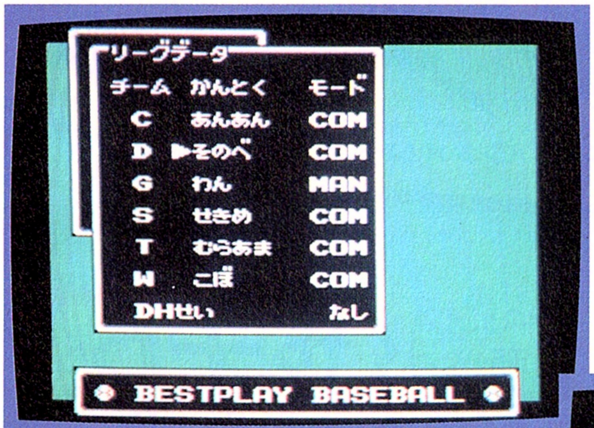
BBCには全部で12の“いいページ”が揃っております。あの人からあなたへ、そしてあなたからあの人へと読み伝われば、もっと“いいページ”が大きく広がっていきます。さぁ、あなたもBBCの愛読者に!?

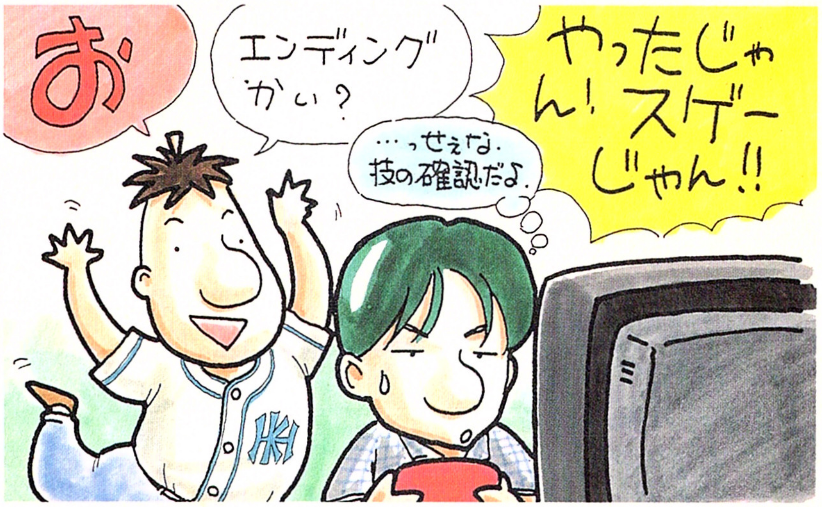


3日以内に50枚投稿しないと、あなたに不幸が訪れます。

東京都 ローレシアの王妃

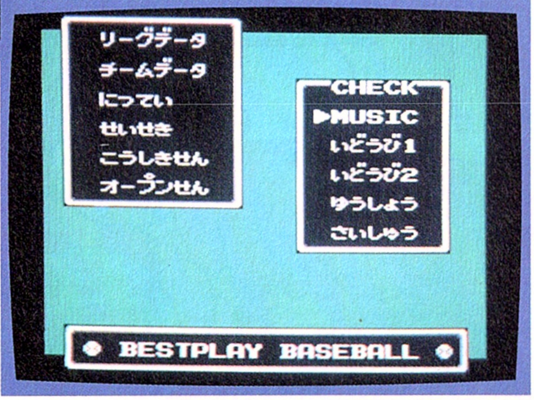
とっても簡単に優勝シーンが見れちゃうぞ!!





❶⬆セロリリーグのDチームかパセリリーグのFチームを選ぼう! 監督の名前を『そのべ』と入力したら、リーグデータを消すのだ!!

❷➡次にセレクト・✚ボタンの右・左の順に押せばOKだっ! なかなか楽しめるので、ゲームにあきたときにはピッタリだよ





❸⬆フツー移動日は新幹線に乗るハズなのに、この画面はいったいどーしたことだろう!? ストでもあったのか? といった感じの『いどうび2』を見ることができちゃうぞ



❹➡ああ、夢にまで見た感動の優勝シーン。ただしDチームだけなのだ。でも、ホントならこんなに簡単に見れない画面だから、試してみるだけの価値は十分にあると思うよ!!

SOFT 5

ベストプレープロ野球

テストモード　東京都・佐藤一茂

『ベストプレープロ野球』のテストモードを見つけたぞっ! モードは全部で4つ。『ミュージック』は全8種類のBGMが聞けるし、『いどうび1・2』で移動日パターンが見れるのだ。『ゆうしょう』では胴上げシーン、『さいしゅう』ではスタッフ紹介をかねたエンディングを見ることができちゃう。どーだい、スゲー技だろ～っ!? ただし、注意しなきゃいけないことがひとつだけある。それはリーグデータが消えちゃうとゆーことなのだ。だからリーグデータが消えちゃ困るとゆー人は、やんない方がいいかもネ。もう優勝しちゃって、データが消えてもイイなら、ぜひやってみてちょ!!

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10

ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム＋5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

SOFT 5

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

SOFT 3

ハイパーバグには ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1

すぐれた技には ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好きな方をどーぞっ!!



ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!



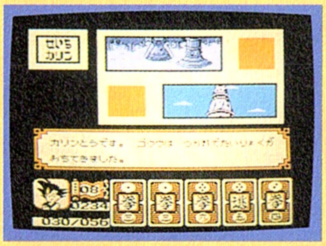
必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なぁ～んてことはありません! それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

親しき仲にも必本あり。

パスワード技であっとゆー間にレベルが最高だ〜っ!!

ドラゴンボール大魔王の復活
パスワード技　高知県・笹岡卓洋

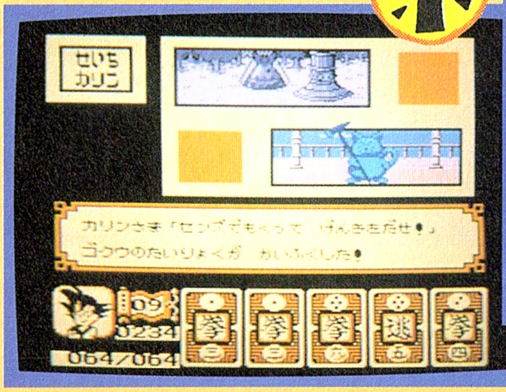


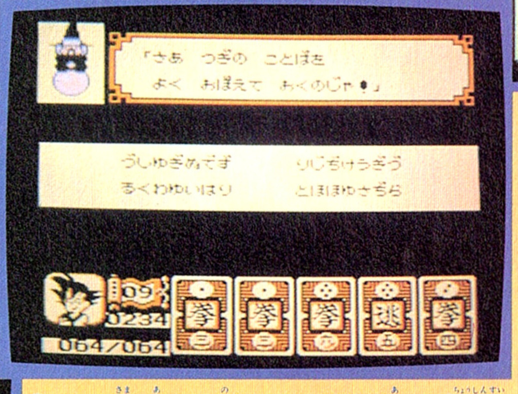
❶⬆とりあえず聖地カリンへ行き、カリン塔のてっぺんをめざすのだ！　体力に気をつけて、ただひたすら登るだけっ!!

早く、早く強くなりたいっ！　そう思いながら、今日もゲーム画面に向かっているみなさん。ボクの見つけた簡単レベルアップ技を試してはいかがかな!?　どうせゲームをするのなら、レベルは高けりゃ高いほうがいいもんネ！　ほんの少〜しメンドウかもしれないけど、ここでイッキにレベルを上げておくと、あとからとっても楽になるよ。持ってるカードが悪いのばかりでも安心だしネ!!



SOFT 1





❷⬅カリン様に会うと、飲むとレベルがひとつ上がる『超神水』がもらえるぞ！　これを飲んでからパスワードを取るのだ!!

❸⬆1度リセットしてから、パスワードを入力してゲーム再開！　カリン塔に登れば、またもや『超神水』がもらえるのだ。これを何回もくり返せば、レベルはあっとゆー間に最高になる。パスワードを何度も取るのはメンドウだけど、戦って上げるよりは楽なハズ!!

❹⬅ホラ！　悟空のレベルが最高まで上がったぞ!!　これでこそガンバったかいがあるってモンだ。これだけレベルがあれば、ピッコロ大魔王のところまで楽勝で行けるし、対等に戦えるハズ！　ちょっとズルイ技だけど、ゲームクリアの時間が短縮されてお得だよ!!

ピッコロ大魔王が唄うぞっ!!

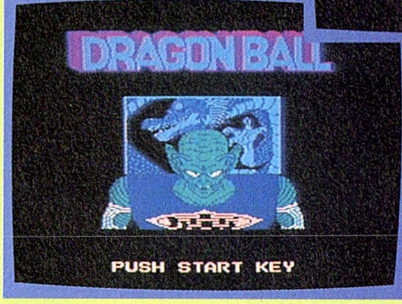


❶⬆のっけからピッコロ大魔王のアップのタイトル画面！　いかにも、何かやってくれそうなフンイキがする。音楽が変わってから少し待つと……

❷➡ピッコロ大魔王の下に『PUSH START KEY』と出てくる。このときIIコンのボタンをどれでもいいから押しっぱなしにしてみよう！　その あとタイトル画面を見ると……

❸⬇ピッコロが曲に合わせて唄いだす。口を開けるタイミングもピッタリで、妙に笑えるおマヌケな技だ！　すました顔して唄うのはやめてくれ〜！







福井県 天才軍師

ドラゴンボール大魔王の復活
おまぬけ技　愛知県・林大樹

なんと！　タイトル画面のピッコロ大魔王が、テーマ曲に合わせて唄うんだ。見ようによってはオチャメな感じがして、ケッコー笑えるぜィ!!　ゲームクリアに時間がかかりそうなゲームだけに、たまにはこんな技でホッと一息つくのもイイと思う。タイトル画面を見てて偶然見つけた技だけど、オイラはケッコー気に入ってるんだ。ヒマな人はぜひ試してみてくれ!!

こらっ！おらのハシラを荒すでねェ！

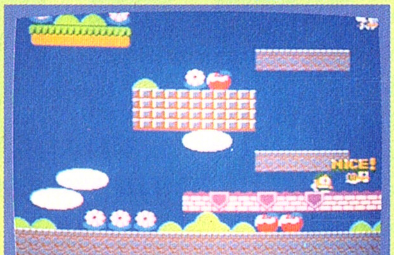
大阪府 れいばあろーど

ハイパーアイテムを確実に

レインボーアイランド

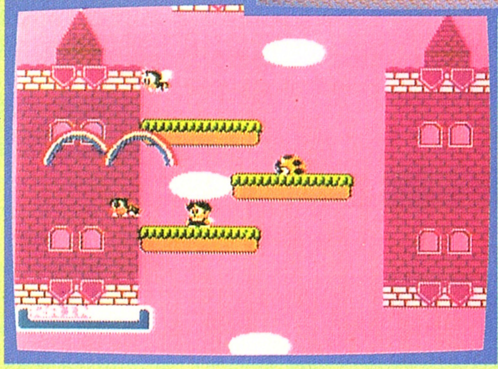
お得技　東京都・武藤正浩

実はボク、とってもクジ運が悪いんです。夏休みはずっと『レインボーアイランド』にハマってたんだけど、宝箱はいつもスカ。情ないよ〜！　そんなボクが初めて見つけたラッキーな技がコレ!! クジ運の悪い人はやってみてネ！

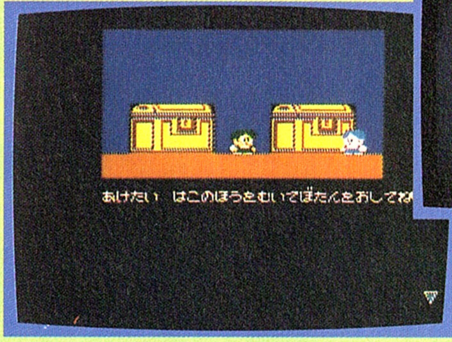


②⬇このダイヤを『RAINBOW』の『R』から順番に集めていこう！『RAINBOW』の文字を完成させ、ボスキャラを倒せば準備ＯＫ!!

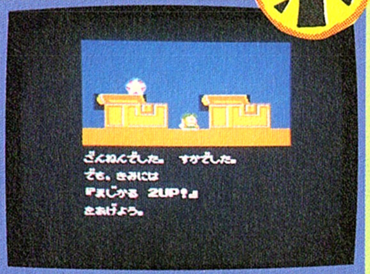




①➡タイトル画面に出てくる『RAINBOW』の文字は、それぞれダイヤの色を表している。『R』はレッド、『A』はオレンジで感じでネ



③⬇出ました宝箱！　ハイパーアイテムか、運命の分かれ道だけど…!?



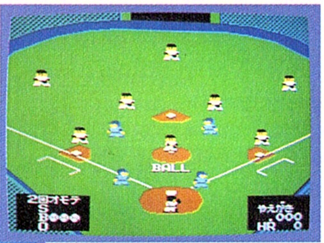
④⬆ナント!!　スカだろーが何だろーが、絶対にハイパーアイテムが手に入るのだ！　スカが出たときって、本当にクヤシかったけど、これならもう絶対にダイジョーブ!!

JRがストライキをする!?

ベストプレープロ野球

バグ技　千葉県・新井英明

野球マニア向けといわれ、絶対にウラ技なんてありそうも無い『ベストプレープロ野球』にも、ありました！　こんなウラ技が!!　私のようなヒマ人でなけりゃ、こんなウラ技は絶対に見つからなかったのではないでしょうか!?



①⬆ケッコー時間がかかるので、とりあえずオートプレー。で、３連戦の最終日になったらオートプレーをやめて自分でプレーしよう



②⬆そこで、自分のチームのピッチャーに連続敬遠のサインを出す。そのままワザと100点以上の差をつけて負けるようにするのだ！

③➡すると、どうしたワケか移動日に新幹線を利用せず、飛行機やバスを使っての移動となるのだ！　ＪＲがストでもおこして、新幹線が止まったのだろうか!?



敵監督が自分のチームに

ベストプレープロ野球

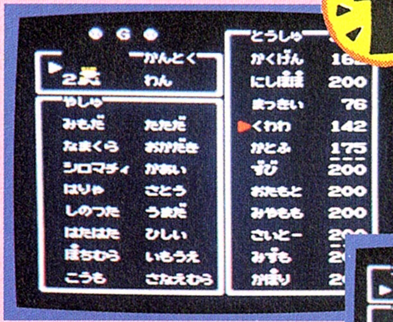
バグ技　東京都・安田直人

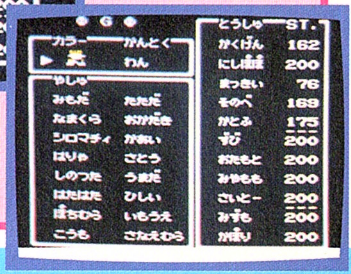
『ベストプレー』の大バグを見つけたよ〜ん！　全く別のチームのリリーフ・ピッチャーや監督を、ムリヤリ自軍のピッチャーに使えるんだぞォ〜！　どーだ、スゲーだろ!!　あと、とんでもないバグ選手が出現することもあるのだ！



①⬆チームデータを選んだら、どのチームでもいいからピッチャーにカーソルを合わせてセレクトボタン！　もうひとつのカーソルをチームカラーの１か２に

②⬅操作が終わったら再びセレクトボタン！　１なら他のチームのリリーフが、２なら他のチームの監督が初めに選んだピッチャーのかわりにチームにはいってくれる!!　これはオカシイ





③➡フツー、このカーソルは打順を変えるときなんかに使うんだけど、まさかこんなことに使えるなんて。たまにデータがでたらめなバグ選手が出てきたりもするのだ！



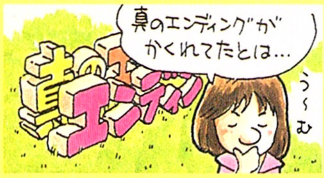
『リサの妖精伝説』に真のエンディングが……!?

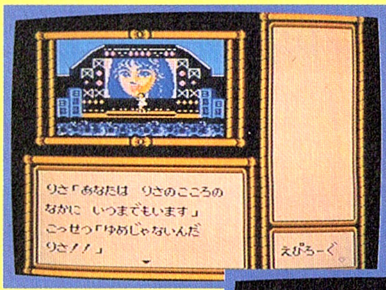
SOFT 1

リサの妖精伝説

コマンド技　福岡県・村田昭一

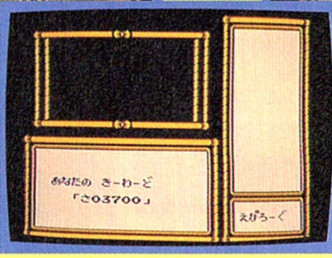
『リサの妖精伝説』、やっとクリアーしました！　な〜んて喜んでるキミ!!　本当にエンディングを見たのかな？　実はこのゲームには真のエンディングが隠されていたのだ。まずはその目でしっかり確かめてくれっ!!





❶⬆いや〜、やっとラストシーンまでこぎつけたっ！　不思議な旅は終わり、冒険はふたりの胸の奥に……ってトコロかな。なんか物足りないな……と思ったキミ、かなりスルドイぞっ!!　実はこの後にもうひとつ謎が!?

❷⬇パスワードがでてきたら、コントローラーⅠの✚ボタンを左・右・左・右・下・上の順に押せ！





❸⬆ヤッタ！　海辺でリサちゃんとふたりっきり!!　なんて幸せなエンディングだろう、なんかこ一努力が報われたって感じだネ！　ここから先はキミ達の目で確かめてちょ。きっとこのゲームをやってよかったなぁ〜と思うハズ

対戦相手はバグチーム

ウィナーズカップ

バグ技　神奈川県・淀野恒太

やっぱリボクは日本人。どうしても全日本チームに勝たせてやりたい！　そこでこのパスワード技の登場だ!!　試合をポ〜ンと飛ばして進み、あっとゆー間にUSA戦。これで勝つと、姿の見えないバグチームとの対戦が待っている。





❶⬆パスワードの2番めと3番めの数字にそれぞれ1を足し、5番めからは2をひく。5番めが2なら0、1なら9とゆーようにする

❷⬇このパスワード技を使えば一直線!!　対USA戦の次には、姿の見えないバグチーム『ひ■』の登場！　勝てばエンディングだよ！



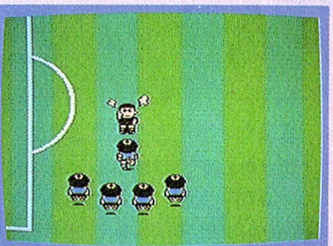
これがホントのPKだ！

ウィナーズカップ

おまぬけ技　岩手県・金田一善信

サッカーはやるのも見るのも大好きとゆーボク。サッカーゲームももちろん大好き！　そんなサッカーマニアが見て、思わずニンマリしてしまうような技を見つけたよ。みんなもぜひやってみてネ!!

❶⬇みんな同じ顔をしてるのでちょっと大変だけど、同じ選手にペナルティーを3回させる。フツーはペナルティーを3回とられると、審判から退場を命ぜられるよネ！



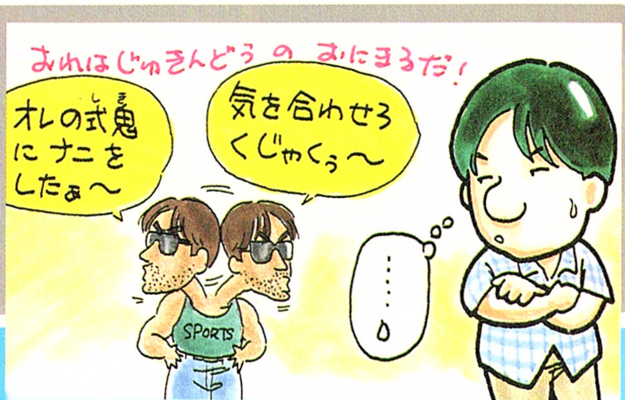


❷⬅ところが、『ウィナーズカップ』のルールはちょっと違う。ペナルティを3回とられても退場は無い。そのかわり、審判がイキナリ走ってきて、3ペナルティを犯した選手にエンズイ蹴りをするのだ！

次号のお題

AVG豪華三本立

読書の秋や食欲の秋も良いけれど、秋の夜長はやっぱりファミコンを楽しみたい。しかも、アクションやシューティングよりは、じっくり腰を据えて楽しめるAVGが1番だネ！　つーことで、次号のお題は『マニアックマンション』、『孔雀王』、『えりかとさとるの夢冒険』のAVG三本立だ。どんなくだらない技でもいいからハガキをドンドン送ってちょ！　期待して待ってるぞっっ!!



富山県　ぼっちゃん

買え買え、はよ買え必勝本。ほー買え買え。



おーい、ここから出してくれー！

選手9人が同じ人に!?

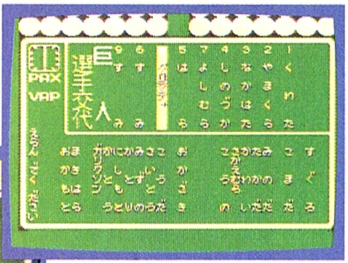
SOFT 1

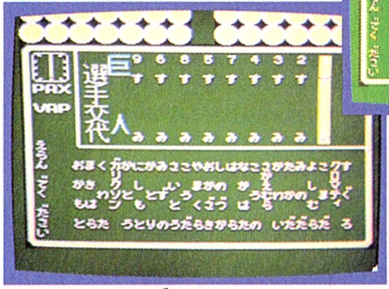
スーパーリアルベースボール

バグ技　広島県・吉岡政広



ヤッター！　初めてウラ技とゆーものを見つけたぞ～っ!!　なんと、チームのスターティングメンバーが、全員ピッチャーとゆーバグ技なんだ。ただし、南海はピッチャーじゃなくて、ライトが9人になるよ。やってみるとわかるけど、ケッコー笑える技だぞ～っ!!





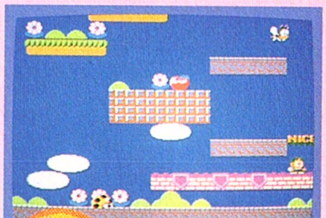
❶↑試合前、スタメンを替えるときⒷボタンを連射すると、ひかえの選手のうち一番左のピッチャーが出る
❷←タイミングが難しいけど、左の選手からひとりずつやればうまくいく。くり返しやればこんな画面に！

5秒間の無敵技だいッ!!

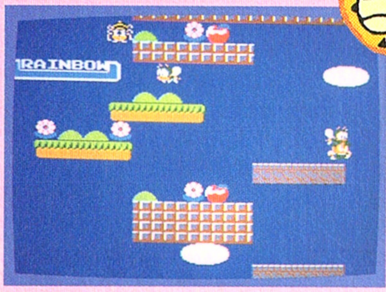
レインボーアイランド

無敵技　埼玉県・後藤久

ナイスな技を見つけたので、ひとつご報告を。な、なんとレインボーアイランドの無敵技だ～っ!!　どうだ、スゲ～だろう！　とはいっても5秒間だけなのだっ!!







❶↑ダイヤを取って取って取りまくろう～っ！　ダイヤが7種類みごとにそろうと、ピロリン♪　とゆー音とともにNICEという文字が出る。このときが無敵技のチャンスだ!!
❷←すると、バビー君が5秒間だけ無敵になり、敵にさわっても死ななくなる。もちろん、天井にしかけてある針にさわっても平気だ。使い方によってはとっても便利!!

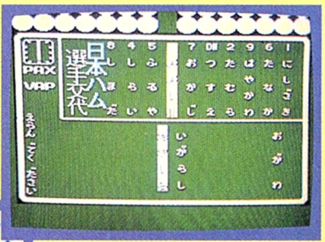
今号の おまぬけちゃん

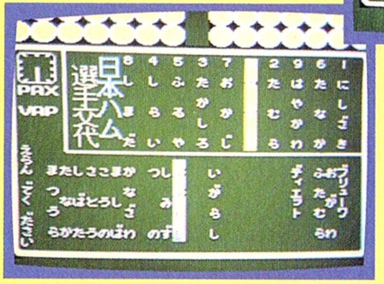
スーパーリアルベースボール

おまぬけ技　茨城県・平川洋一郎

おまぬけちゃんというよりは、ミジメな技を見つけちゃった。日本ハムの『おおしま』選手を、試合前に一度スタメンからはずすんだ。すると…　もう二度とスタメンに入れることができなくなるよ！

❶↓日本ハムのスターティングメンバー。試合開始前だから、自由に選手を交代させてみた。『おおしま』選手をスタメンからはずすと、もう二度と戻せない!?





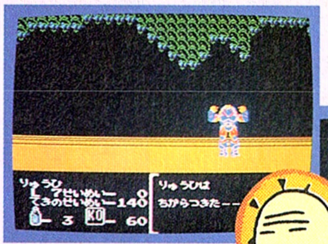
❷←『おおしま』選手を戦力に戻したいなら、試合開始後に代打で使おう！　そうすれば『おおしま』選手をずっと使うことができる。それにしても、これほど無意味でおまぬけな技がかつてあっただろうか!?　ホントになんの役にも立たない、見事なおまぬけちゃんだぜィ!!

パスワードでレベル上げ

飛龍の拳II

パスワード　東京都・鯨井大助

ひとつで4つのゲームが楽しめちゃうお素敵ソフト！　九龍島での選抜試合で、ちょっとおいしいワザを見つけちゃったよん♡　何度も同じ敵と戦わなきゃなんないけど、LVはグンとアップする!!





❶↑選抜大会で最後の"龍の牙"にワザと倒されちゃおう
❷➡パスワードでスタートするっ！　舞台は選抜大会のvsライオンキッド戦から!!経験値がバンバンUP!!

募集

どんなシビアなゲームにだって、見方によっては大爆笑モンのおマヌケ技があるかも知れない！　そいつをキミひとりの胸にしまっておくテはない!!　別にどんなくだらない技だっていいんだ、笑える技ならなんでもOK！　Hなコマンドなんてのも特に大歓迎。とにかく、なんでもアリアリだから、キミの見つけたおまぬけちゃんをハガキに書いてスグに送ろう～っ!!

ハガキくれ～っ!!

ボクの隣の席にはいつも、「ハガキが欲しいー！」と叫んでる人がいます。どうしてなんでしょうか？　ひょっとしたらお腹がすいているのかもしれません。食欲の秋ですから……。食べきれない程沢山のお葉書を!!



愛知県　ちゃびん

PC Engine バグボーイクラブ



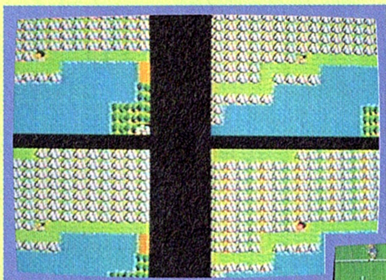
面白パスワードを発見!!



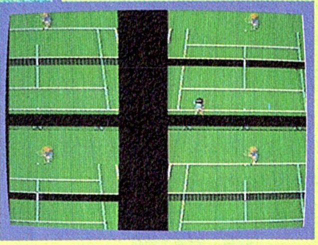
ワールドコート
パスワード 東京都・山田浩子

みんなはもうクエストモードをクリアーしましたか!?　私なんて夏休みでヒマだったせいもあるし、ゲーム自体もすごく面白かったので、たったの2日でクリアーしちゃった♡　クリアーしたあとも王様がパスワードをくれるので、もしかしたらと思い入力してみたんだ。すると……期待してた通りにとっても面白いことがあるんだよ♡





❶←ゲームをクリアーすると王様が、"あかいきつねのおつゆはうまい"とゆーパスワードをくれる。確かに赤いきつねはおいしいよなぁ〜とか思いながら、その通りにパスワードを入力してみる。いったい何が始まるのだろ〜っ!?



❷➡ヒェ〜ッ!!　これは妖怪道中記にもあった、4分割倍速モードではないか!　こんなに速い動きには、とてもじゃないけど私はついていけません。それにしても、なかなか面白いモードだけど、こんなモードで勝てる人間なんているのかな

キミも今日から大富豪

ワールドコート
パスワード 大阪府・本間英樹

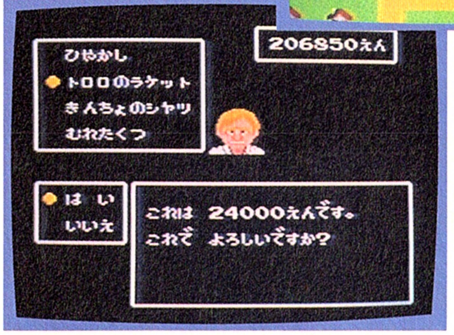
パスワードと見れば色々と入れかえてみたくなるオレ。運が良ければとんでもない大技が見つかることもある。つーワケで、オレの見つけた大技を教えてあげよう!　なんてったって持ってるお金が、ときには何百倍にもなることだってあるとゆー大技だ。お金に困っている人はぜひ試してみてくれ!!



❶⬆とりあえずベクトル山田の3050円しか持ってないパスワードを使ってみよう!　このパスワードのうしろから7文字めと8文字めを、入れかえて入力してみようっ!!

SOFT 1



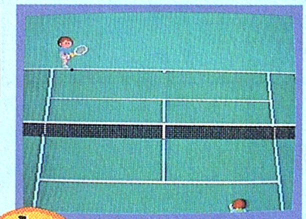


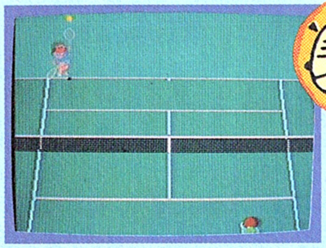
❷⬆ホラ!　さっきまでは3050円しか持ってなかったベクトル山田が、あっとゆー間に207,850円も持つ大金持ちになってしまうのだ!!
❸⬅これだけお金を持っていれば、『トロロのラケット』だろうが『むれたくつ』だろうが、なんだって買いほうだいになれるのだ!

必殺! 超スピードサービス!!

ワールドコート
必殺サーブ 埼玉県・竹本健一

オイラが見つけた超スピードサーブ!　やり方もスゴク簡単だしケッコー使えるサーブ技だぜっ!!







❶⬆サーブをするときに、コートの1番外側に立ち①ボタンをチョンチョンと2回すばやく連打してみよう
❷⬅すると、フツーは打てないような超スピードサービスが打てるのだ。しかし、ボールコントロールはできないのでコースを読まれると終りなのだ!

大募集!!

PC-Engineバグボーイクラブも今回で2回め。ハガキも順調に集まりはじめて、ウレシイ今日このごろです。それでもまだ少ないかなぁ〜と思うボクは、やっぱりワガママなんだろうか!?　とにかくひとつだけ言えるのは、ファミコンにくらべれば競争率が低いとゆーこと!　それだけ採用の確率が高いのだ〜っ!!





二度載ることは三度載る!!

三重県 ドラゴン喰エスト

目にやさしいバグボーイクラブ!

FNN

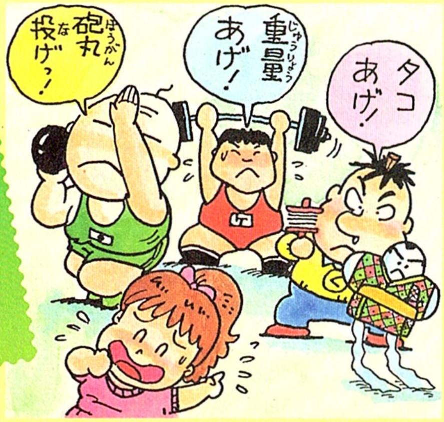
さあ、仕事もてきとーに、みんなが待ってる店まで急ゴー!! ってなワケにはイカのしおから、この業界。休みがとれる程おだやかな世界じゃない物ねだりの子守り歌。

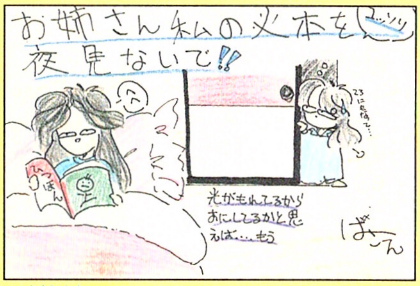




三国一の大バグ野郎

ウンゲー(ウンコッたれゲームの略)の存在は偉大です。おかげでウチの三郎が、こーんな元気な子に育ちました。





東京都・ばさえ

おーい、アイレム! 不如帰にはなんで発光ダイオードがついてないんだ?

東京都・アウちゃん

聖闘士星矢では「小宇宙」を「コスモ」と読むが、「大宇宙」は「オオズモウ」とでも読むのだろうか!?

大阪府・虎那魅兼人

♨福留一輝……。とくに意味なし。

鈴木正明や虎那魅兼人は、「かしこさ」が255あるのではなかろうか……?

秋田県・管理人さん

♨かしこさ255など敵ではない! 私はルチ将軍。知能指数1300!!

ねえ、Ⅳはいつでるの? ドラクエの事じゃねーよ。ドンキーコングだよ。

京都府・ラリパッパ共明

おい、Vol.15のあぶない水着コンテストに「ちゃーる」ってヤツが描いた僧侶があるだろ。僧侶は誘惑の剣装備できないぜ!

大阪府・光源氏

必本編集部! 本名で載せることないでしょ! 私は本名が大嫌いなんだよぉー!

東京都・ちゃーる(大○陽○)

♨P.Nは分かりやすくハッキリと。

ねェお母さん! おねがいだからファミコンのこと「ピポピポ」と言うのはやめて……!

神奈川県・みょーこ

♨たしかにやめてほしい。本当は「ピコピコ」って言うんだもんネ。

おれはいつも熟睡前の波が出ている時に、ネタを思いつく。起きたら忘れてる……。

三重県・飯田はんじ

ドラクエⅢの話を聞いたどっかのオヤジが、「ドラを3つくったら満貫はあるな。」とか言ってきた……。

福島県・月下手

♨Ⅳだったら“カン”しなきゃ。Ⅴだったら“ハネ満”かぁ!?

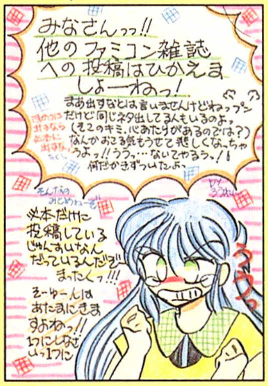
ごいクエⅡまだァ? 期待してんのになァ…!

滋賀県・面魃chan

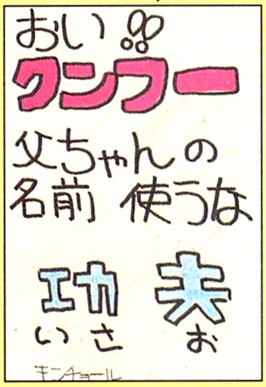
♨前号にもあったけど、最近こーゆーハガキが多い。ごいクエは近々復活の予定! ま、予定ってのは未定のことだが……。(松ちゃん)



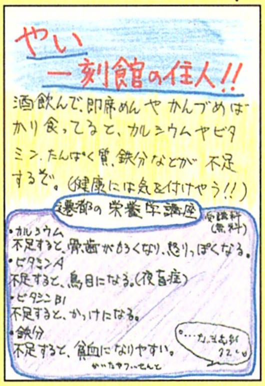
奈良県・LEMON



山梨県・篭連獅阿



福島県・キンチョール



静岡県・浜名湖遷都反対

娘がほしいならFNNに載る事だね!!

東京都 青丸

ドラクエパラダイス

新陳代謝。古い物と新しい物が入れかわるコト…。短い間でしたが、御声援ありがとうございました。（涙）

キャラ自慢

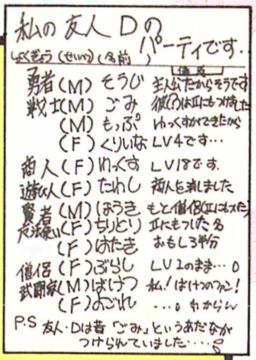
キャラじまは、忘れた頃にやってくる。しかし、思ったよりリネームが多かったな。せっかくだから文字ネタ1つ入れよーか。



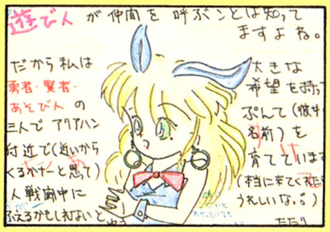
私は全員レベル99。遊び人を入れたパーティで○ー○の城へ行った。そして○○マと戦う時。ゾ○○は逃げてしまった。

千葉県・ホワッツマイケル

♨黒幕は逃げ足の速いものです。



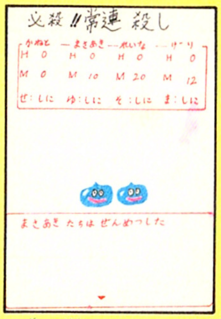
埼玉県・トンヌラの妻



三重県・たたり



宮城県・パルプンテ

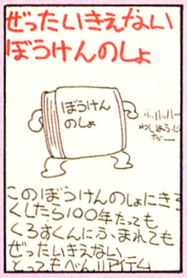


岐阜県・メダパニ小僧



常連のいぬ間の投稿。

おもしろアイテム



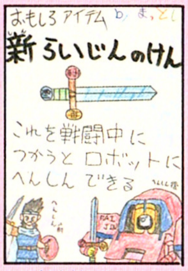
鳥取県・ちゃむ



宮城県・みっぴ



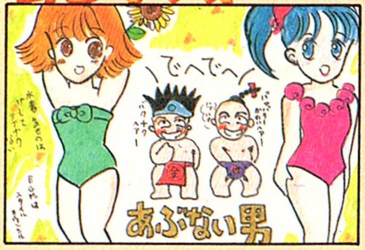
青森県・まきごん



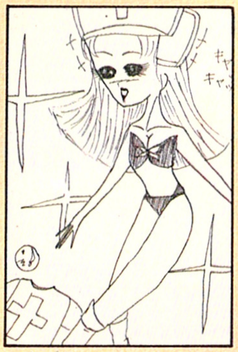
福島県・まっとし

懐かし〜い!! 幼稚園の頃、よく見てたなぁ。まだやってるんだぁ。ノッポさんもゴンタくんも元気かなぁ。（郷愁の秋）

あぶない水着コンテスト



北海道・あんみつしるこ



千葉県・熊谷恵美



長野県・宇宙皇子



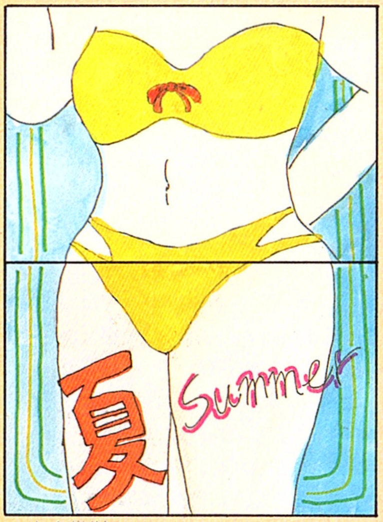
神奈川県・名園瀬怪



新潟県・あけみ

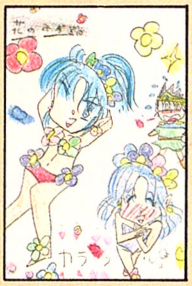


北海道・バグる信玄

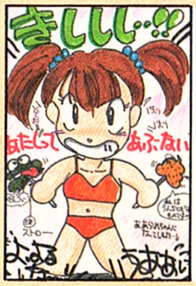


神奈川県・タラちゃん

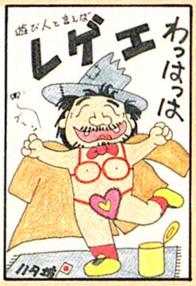
ばぁろ——っ!! 夏は終ったんだ！ いつまでもカワイイ娘ちゃんの水着見てヨダレたらしてんじゃねェぞ！ 秋はやっぱりお笑いよォ〜〜っ!! ワッハッハ……。話は変わるけどよぉ、ロト製薬って殺虫剤も作ってんだぁ!? 目薬だけかと思ったぜ。バカ、そりゃ岡本技研だろ？と外す奴もいる大ボケの秋……。



宮城県・ひみこ

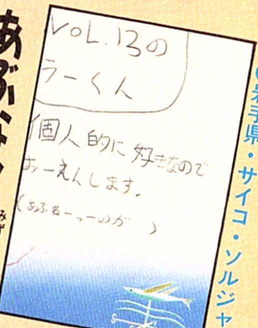


群馬県・ヨータロ



大阪府・ハタ坊

あぶないおーえん団水着

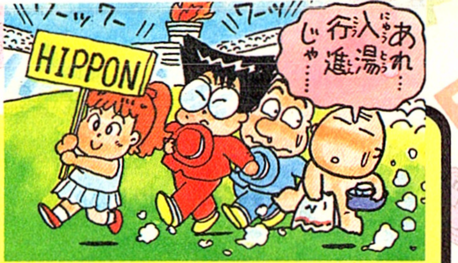


岩手県・サイコ・ソルジャー

神奈川県 ヒゲオヤジ

いくらなんでもいないだろ!!

辛くて痛い赤ゲリーと黒ゲリー。ということで、おなかをこわした人にはわかるギャグから、本題へと入って行きましょう。では！





☆ハリスタの酔っ払いを**バカボンのパパなのだ**と思ってるやつ！

大阪府・タイガース

☆ハリスタでファイアーボールを投げたら、「ピッチャーはメラを唱えた！」と叫ぶ、**ドラクエ狂の審判！**

神奈川県・ヒゲオヤジ

♨つーことで、ハリスタネタを2本ならべてみやした。ま、こんなもんでひょ。あたりさわりのない所で次いってみまひょ。おっとまだ文字数がありますねと思ったら足りなくな

☆紙コンなどに送るヤツで、よく絵の下に小さい字で**ヘタでごめんなさい**とか書くやつ!!

東京都・鈴木敏夫

♨ウォーッ!! これはいるっ!! いくらなんでもイルいるイルッ!! 見ればそいつら湧いてでるぅ〜!! と指圧で有名人の浪越さんにもご協力いただきました。で、オイラも言いたいっ！ もっと自分の絵に自信を持てぇい！ 何が描いてあるかわかれば充分だっ!! 自分は絵がかけないと殻をかぶるんじゃないっ!! うまいやつより、かえってパワーを感じられるんだっ!! これで少しは絵ネタ増えるかな？

☆ファミコンをやる前に必ず、**手を洗う奴！**

岐阜県・必本の雅

♨いわゆる潔癖性といわれる方々のタチですね。そー入れ歯、じゃなくて、そーいえば、オイラ、デパートのおもちゃ屋で、コントローラーをティッシュに包みゲームをしてるお父さんを見た事がある。そこで思った事は、油ぎった顔の潔癖性も存在するんだなぁって。

☆**大特価!!** どれでも新品カセット800円。安い。今買わなきゃ損だっ!! と言って46分カセットを買わせるんじゃなぁ〜いっ!! 音楽堂のおやじっ！

愛知県・はぐれメタルスライム君

♨買ったあんたが悪いのよ。

☆1枚しか出さなかったハガキが載ったためいっきに3年分くらいの**"運"**をなくしたやつ。

山梨県・籠連獅阿

♨俗に、そのような人たちを「ＣＲＯＳＳ」と言うんだよ！ しってたかならの大ふくは甘くてこまるよー。

☆首を吊って自殺しようとしてる人の横で、**どうです、つれますか!?**と尋ねる釣人。

大阪府・村上Q太郎

♨アップネーなぁ。これから死のうって奴が、今日はつれませんねぇって言うかよっ!!



○埼玉県・勇者うしくん



○大阪府・剣桃太郎

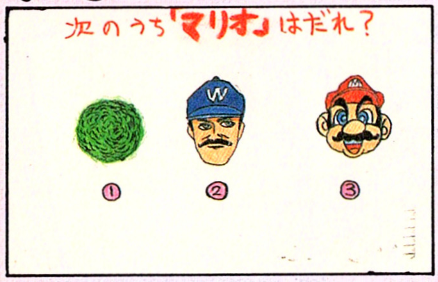


○富山県・もんもたろー

弾の心で笑いに挑む！

ナゾラー問答

ナゾラーもんどう



○神奈川県・ミーハー石井

どーも、プッツン……ではなく、隠密投稿人、電報字早人です。え!? 何だ!! 気のせいかな。え一本日は……おひがらもよく雨降って地固まると申します。ギャーッ!! 私は何を言ってるのでしょう!! も、もしかしてこれは……そう、もうひとりの自分が現れたんですねぇ。な、なんですかっ!? 誰です、あなたはっ！ 私は存じてませんよあなたなんてっ!! そうですかぁ!? 私はあなたを知ってますよ〜、あなた小学校の時、国語の時間におもらししたでしょ。ギャー!! なぜそれをっ!! へーそうだったの!? え!? バーカ、オレだよ!! な、なんだ、赤松さん。原稿を書いてる時に後ろでボソボソしゃべらないで下さいよっ！ あー驚いたんばてつろうです。死後の世界は楽しい！ ナゾラーも楽しい！ 問答始めぃ！

問聖闘士星矢完結編を作ったのはバンダイとどこ！

答①シンセイ ②楽ありゃ ③苦もあるさぁ〜

宮崎県・ぷうかJr.ターボ

問ウィズで、一番強い忍者は？

答①ハイマスター ②トゥフィンガー ③でたのむ。

千葉県・まことおん小林

問いつもあやまる有名黒人は？

答①おーっ ②すまん ③サンコン

千葉県・勇者ポカパパマズ

問植村直己さんの亡くなった理由は？

答①そうなん ②ですよ ③川崎さん

神奈川県・大門和彦日本一

問今では死語とされている昔の流行語は!?

答①呼ばれて ②飛び出て ③ナウイじゃーん

大阪府・虎那 魅兼人

問次のうちドラクエIIIのモンスターは？

答①ギズモ ②すまない ③ねェ

問次のうちドラクエIIIの洞窟の名は？

答①それは ②いざない ③約束でしよ……

大阪府・広東

♪一日一枚 三日で三枚 三枚書いて二枚出す♪

新潟県 超絶倫人ベラボーマン

紙コン アトランダム



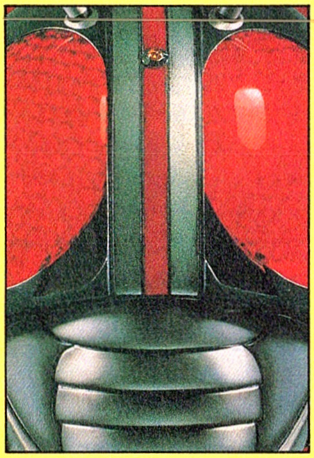
ハァイ！ オイラ、モダンボーイだよっ!! 今回の紙コン、オイラのようにイカスぜっ!! 読んでくれえい!!

HIPPON かばあガール



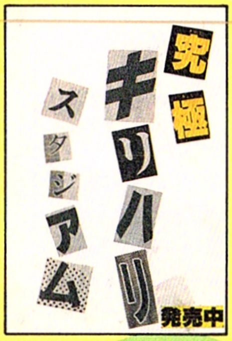
神奈川県・ベンピ君

♨おぉおっ!! 懐かし～っ!! 色あいやタッチも計算してるのかな。なんかマーブルチョコレートが食べたくなった。



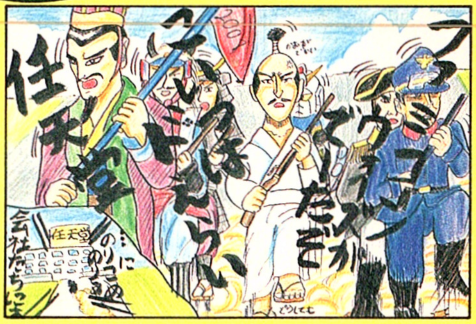
島根県・パペット万太郎

なっなにガンつけてんだよっ！ や、やるかぁ～。



北海道・みすぼらしい男

♨よく見んと、気がつかないキリハリネタだなぁっ!!



三重県・勇武僧魔

♨ギァハハ！ 歴代SLGたちの緊迫感がよーったわってくる。さりげのガンダムがサイコー！



栃木県・きゃろる

♨え、そ、そんなはずは……。私、毎朝うんこはしますが、たまごを産んだおぼえなどありません。

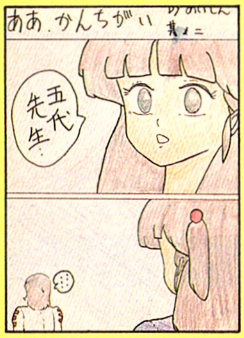


なきっつらにボツ。



千葉県・長沼沙織

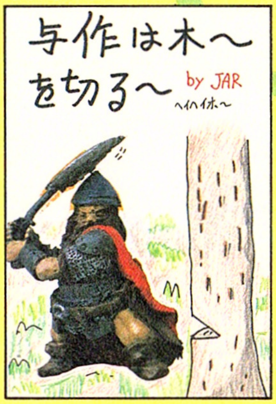
♨どーも片岡鶴太郎です。右横の方はやすしさんで、死んでるのがのりおさんです。



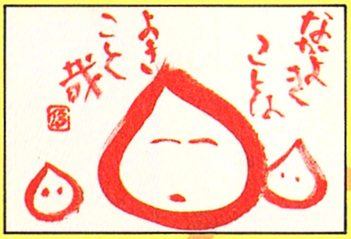
兵庫県・あいしん

♨この森雪ちゃん、ずいぶん八神さんに似てないかいっ!?

神奈川県・ＪＡＲ



♨オラが村の与作どんは、きーきるのにいつも重装備なんだぁね。



群馬県・小林クミコ

♨えっえぇっえっと鳳啓助の笑い声が聞こえそうなネタだね。

四コマまんが倶楽部

神奈川県・げりちゃん

♨うーん。おじょーず。必本の気持ちをダイレクトにとらえた感動巨編といえよう！



神奈川県 ＪＡＲ

今号の高橋くん



兵庫県・中村英之

♨シンプルな構図の中にも知性を感じられる。ただひたすら笑いというものを追求した、新しい芸術だと思います。

東京都・吉田フケ

♨おいおい森進一じゃなくて岩崎ひろみじゃねーかっ!!





栃木県・鈴子

♨ヒー!! お金ならいくらでも……でも食費だけはご勘弁を！

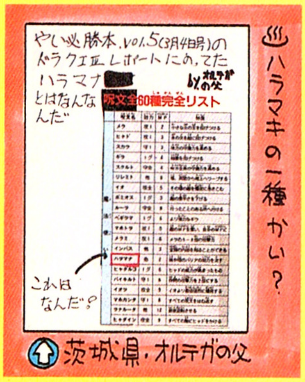




今動き出す4つの新企画っ!!夢と希望を乗せて次号発進!!

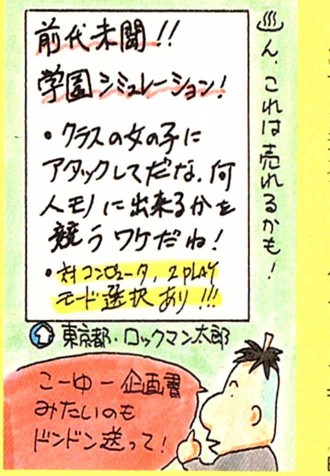
お笑いのNEW WAVE!! 新顔引き連れ読者に迫る。君は笑わずにいられない！

指令あらを探せ！



日本。そこには多くの人間が夢と野望を抱き、毎日の時の流に身をゆだねる。大半の人間は情報の鎖に身をしばられ、いいなりになっている。その鎖とはメディアという怪物である。敏速で正確に情報を伝える怪物は時に、とんでもない間違いをするものだ。つーことで、その間違いを探して欲しいっ!! キミの家にある雑誌、教科書、新聞、はたまたTVCMなど、など、もち今読んでいる必本からでも結構！間違いだけでなく、こんな事言っていいの!? と言うあぶないネタも送ってねっ！

Hソフト製作会議



笑えるゲームを作ろうじゃあーりませんかっ!! そう我らBBC－STAFFと一緒にだっ!! ただのHソフトではないコンセプトをみんなから募集したいっ!! 登場させたいキャラクターだけでも、自分が考えたカッチイイストーリーだけでもOK！ みんなのアイディアをつぎはぎにしてひとつのものにしてみますっ!! ハガキにできるだけわかりやすく、ストーリーなどは簡潔に書くように心がけ、Hソフト製作会議まで送ってくだせぇ～！

★あて先★
〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
JICC出版局 ファミコン必勝本
BBC－FNN「○×○×」係 までっ!!

うそも方言

"ウソは天下のまわりもの"と言う言葉があるように（ウソ）世の中ウソがなければなんの楽しみもない。しかし、ただウソをつけば楽しいかと言うとそうでもない。"ウソと方言は使いよう"の言葉のごとく、(これもウソ) うまく使わなければならない。で、ただでも笑える大ウソを方言でデフォルメしていただきたい。F・Cネタに限らず、笑えるネタならなんでもすぐ採用っ!! 標準語の訳を付けて、大ウソ研究所四谷本部まで送ってくれ!!（ウソ）それではさいならっ!!



没収容所



究極のなんでもアリアリコーナーッ!! 老若男女を問わず、ひらめき思いつきをハガキに託してほしいっ!! わざと没になるように書いて来てはいかんぞっ!! 自分の力を最大限に出して送るんだっ!! でないと収容所にも入れない島送りヤロ一になっちまう。このコーナーに直接送って来てもよいが、他のコーナーから飛ばされてくる場合もある。だから今までボツにしかならなかったキミ！期待していいぞ。ハガキを出せば出すほど、その熱意をかって載せてあげよう。そんなこともできるコーナーなのだっ!!

古き良き物はまだ続く

新コーナーが始まりますが、いちおう今回は募集しやす！ ハガキの少ないコーナーはいずれ消える運命にありますがご了承くださいっ!?

三国一の大バグ野郎

他ではいえないうっぷんを一気にぶちまけろ！友達だけでなく日本中のファミコンフリークスにいましめるんだ!!

いくらなんでもいないだろ！

そんなやつ、おまっかいなぁーっ!! というわりにドキドキしてるキミ！ そうキミだ！ 実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない。ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次のアイディアが欲しいっ!! キミのパワーを必本読者に見せつけるんだっ!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよく似合うコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう！ 載る確率の高いページだ！

ドラクエパラダイス

ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー！ あぶない水着コンテスト、続・会心の一撃キャラ自慢など、幅広く求む！

こうじまち画報

○ナゾラー問答
リズムとキレ味が勝負！ FCネタから身近なネタまでオールラウンド！
○四コマまんが倶楽部
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4コマで表現してっ！
○新コーナーも募集中!!

FC誌界の小谷実可子。次号の必本は10月7日発売です。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

こんどゴジラというゲームがでるそうですね。ぼくはゴジラが好きですが、モスラとたたかっているゴジラとメカゴジラとたたかっているゴジラは何かちがうと思います。平和のためにたたかうゴジラより悪のゴジラのほうがかっこいいです。やはりゴジラというのはわるものでないといけないのです。ぜひともこんどのゲームはゴジラをわるものにしてください。
（愛知県・林幸平・12歳）

▶わかる気がしないでもないが……。
（ハルク）

わたしは夢の中で知らないおじさんに、「おお○○（本名が入る）よ！よくぞ無事で戻って来た！そなたに復活の呪文を教えよう！」と言われたことがあります。
（宮城県・ねり・まーく）

▶名らないおじさんってとこがこわいよーん。気をつけてね。
（ヒラ坊）

あくたが わ りゅうのすけ のくもの糸には カンダタ とゆう とうぞくがでる。
（栃木県・佐藤和重）

▶そういえば幼稚園の紙芝居でみた記憶がありました。
（マッキー）

ファミコンウォーズを買ったーぞ♪母ちゃん達にバーレたぞ♪
（埼玉県・黒川昌昭・17歳）

▶あはは（笑）
（ヒラ坊）

さてと、受験勉強始めっとすっか！
（大阪府・平岡伸悟）

▶とっとと始めなさいね。
（マッキー）

おいみんな!!もうゾーマとかひかりのたまなんかにこだわるのはやめよーぜっ!!
（宮城県・宇田津知春・18歳）

▶あ、びっくりした。急に大きな声だすなよなーっ!!
（ハルク）

突然ですが爆発的に売れるソフトが少なくなったと思いませんか？（ドラクエⅢはのぞいて）最近100万本以上売れたソフトって何がありますか？
（名古屋市・竹本浩之・15歳）

▶……ない。
（ハルク）

近ごろB社のソフトがでるたびにバラリス中野を思いだしてしまう。
（市川市・ていびい）

▶中野くんたまには顔を見せなさい。
（ヒラ坊）

ホラーコラムニストの長谷川さん、こないだ便所でざぜんしてるお化けが出たんですよ。
（長野県・若月哲也・14歳）

▶そりゃ、あーた。うんこしてたんですよ。彼は。
（長谷川）

北枕さん。トマト姫はかわいいですよ。ひょっとしてネクロマンサーでモンスターをデザインしていたので美的感覚がおかしくなったんじゃないですか？　それからしょいちさん。ヘラクレスⅡがでるときにドラクエとくらべたりするのはやめてください。いっしょうけんめい作ったデータイーストの人にわるいでしょ。ヘラクレスにはヘラクレスらしいおもしろさがあるんです。
（栃木県・井上智美）

▶北枕獲ちゃんとしょいちくんはきいてますかあ？
（マッキー）

戦争シミュレーションは人間の奥にある戦いたいという欲求を満たして、抑制するものなのか。それともその欲求をよりかきたてるものなのか。どうなんだろう？
（愛知県・渡辺隆行・18歳）

▶たぶんどちらでもないと思います。
（マッキー）

昔のゲームにはまってしまった。その名も「ゾイド」！ エンディングを見たけど、こってるねえ。ゲームのとちゅうで仲間をみつけたりボスの存在もドラクエを感じる。BGMも好きだし経験値はないけど、あることをすれば強くなれるんですよね。ところで、ウルトラザウルスのつくり方しってる人いませんか？
（静岡県・JOKER）

▶イギリスででてるパソコン版のゾイドってのもちょっとかわってておもしろそうなゲームだったけどね。
（ハルク）

「戦争ゲーム」について20の意見。①戦争ゲームは奥が深い②多くの場合「戦争」ではなく、「戦術」「戦略」や「兵器」に興味がある。③なぞ解きやアクションとちがってストレスがたまらない。④広い意味ではどのゲームも戦争ゲームである。⑤戦争は戦争、ゲームはゲームである。⑥世の中が平和だからこそ戦争ゲームが楽しめる。⑦楽しむためにゲームをするのであるから、自分のしたいゲームをすべきだ。⑧戦争ゲームが好きな人もいれば嫌いな人もいる。⑨ファミコン界のタバコのようなもので、心配ならやらなきゃいい。⑩教育に悪いと思うなら子供にやらせなきゃいい。⑪比較的高い。⑫1日1時間の子供だとそれほどプレイできない。⑬ルール、雰囲気などから、とっつきにくい。⑭ゆえに国民的ゲームにはならない。⑮むしろ、あの作品の方が教育・健康に悪かったのでは？⑯ゲームの内容より、目や頭が悪くなることを心配すべきだ。⑰戦争ゲームを楽しめる年齢なら、ゲームだとわりきれる。⑱ファミコンをやる大人にあぶない人はいない!?と思う。⑲本人がゲームとの接し方というものをよく考えていけば問題はない。⑳かあちゃんたちにはないしょにしとけばよい。
（大阪府・小西孝昇）

▶はい。ごくろーさんでしたー。
（ヒラ坊）

ウィズのコミックと小説のゴオジャスな宣伝にはおぢさんまいっちゃいました。
（岐阜県・岩松真一・16歳）

▶坪井いかりさんと自駄松さんといっしょに考えたんだよん。よかった？
（ヒラ坊）

黒須さん。浦和ではそんなしゃべり方しません。
（浦和市・C-MOON友美）

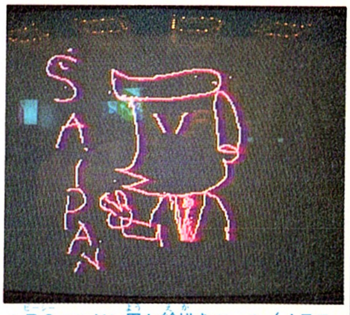
▶あいつの場合、浦和じゃなくて蓮田なんだよな。ローカルだわさ。
（ハルク）

病院の検査室（職場です）の午後の読書の時間の必需品です。時々、ドアを開く看護婦さんの目が痛いけれど…。
（茨城県・石塚裕美・社会人）

▶白衣の天使ってやつですね。うふ。
（ヒラ坊）

やっとPCエンジンを買いました。買ったのはいいのですが、PCエンジンが入っていた箱の置き場に困っています。今度、編集部に送ってもよかですか？
（長崎県・技術の力で10万円・18歳）

▶いらない、いらない。
（ハルク）



▲PCエンジン用お絵描きツール（イラスト・ブースター）に謎のメッセージをのこして国外脱出をはかったヒラ坊。

毎号、楽しんでいます。僕は小説ウィズが最高に好きです。勇者くにひろの冒険の書もおもしろい。つまり僕はファンタジー小説が大好きなのです。そのせいで最近僕も小説を（ドラクエ物だけど……）書き始めています。そこで意見ですが、こんど必本誌上で、小説（ファンタジー）のコンクールをやったらどーでしょうか？みなさんも楽しめるのでは……。
（新潟県・笠原正博・16歳）

▶小説コンクール！おもしろい！笠原くんの意見を採用します。テーマもゲームに限定しないで、日常的なものからSF、ファンタジーまで幅広いほうがおもしろいかな？詳しいことは次号までに考えておきますので、みんなはテーマをあたためておいて下さいね。きみも第2のベニー松山をめざせっ！　なんか簡単そうに聞こえるかなあ（笑）
（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

Vol.14　　1988.10.7

この前、某写真週刊誌に任天堂の山内社長のコメントとして、ドラクエⅤはスーパーファミコンで…なんて記事が載ってた。ホントのところはまだ白紙の状態らしいけど、気の早い話だよな。明日のⅤより今日のⅣですよね、エニックスさん。

DRAGONQUEST Ⅲ 友の会

こわい話……？

ドラクエⅢのこわい話をひとつ。お城を出た勇者たちは、少し歩いた。しばらくして敵が出てきた。うっとおしいやつなので逃げようと思ったが追いつかれそうなので僧侶にラリホーを使わせた。敵は見事に全員が眠った。それ！ 逃げろ！「ドタドタドタ！」しかし回りこまれてしまった。恐る恐る見てみると全員いびきをかいて眠っている。全部実話です。僕はⅡ、Ⅲを通じて何回か経験した。

東京都・寝太郎電鉄

あんまし、恐くないぞ！ 誰かホントに恐い話を教えてくれ。

ムダな努力

前から「おうごんのつめ」をもってクリアするとエンディングがちがうというウワサを聞いていたのでためしてみました。

外にいる時は「トヘロス」で完全に敵は出なくなるのですが、最後の敵の



長崎県・DRAGORAMU

本拠地に1歩ふみこんだとたん出るわ出るわ……。

ＥＸ1753190(全員の経験値はそろっています)　ぶ48 ゆ52 そ50 ま50 だったのがバラモスゾンビを倒しおわった時には……。

ＥＸ2083293 ぶ50 ゆ53 そ53 ま52 になってしまいました。その間なんと2時間47分！ おまけに運（プレイヤー）が悪かったらしく、最後の戦いで、ぶは「かいしんのいちげき」を1度も出さないし、呪文はかけた直後に無効化されるし、身はかわされるしで24ターンもかかってしまった！ あ～しんど。ところがです、エンディングはいつもと変わったとはとても思えなかったのです。ま、結局、無駄骨だったというお話でした。ちゃんちゃん！

ＰＳ、トロルの仲間はヒーリングがあるからキライだ。

東京都・ＮＦＥ

武器、防具、アイテム、魔法を使わずにクリアすると…… やっぱりいつものエンディングだろうな、たぶん。

反論します!!

超絶倫人ベラボーマンへの反論

その1

アイテムとかモンスターに関することは個人のシュミの問題だからとやかくいいません。ただ、レベルの上限の件に関してはボクなりの意見をいわせ



山梨県・籠連獅阿

冒険の書

勇者くにひろ

前回までのあらすじ

金の冠を取り戻すようロマリア王に頼まれた勇者くにひろ達。彼らは冠を盗んだカンダタが住むというシャンパーニュの塔へ入っていった。塔を登り、2人の手下を従えたカンダタに出会った彼らは、苦戦の末にカンダタ等を倒し、見事に金の冠を手に入れた。

眠りの村

まったく困ったことになった。どこで間違ってしまったのだろう？ 金の冠を取り戻したところまではよかったはず。それが……。

いつまでもこうしてはいられない。僕は重いローブを引きずって玉座から立ち上がった。城下町を歩くと、人々がおそれながらもうやうやしく挨拶をしてくれる。

「王様、お散歩ですか？」

「毎日こうして商売ができるのも王様のおかげでございます」

「王様は私たちの太陽でございます」

そう、僕はどういうわけか、ロマリアの王様にまつりあげられてしまったのだ！

ロマリア王はお調子者だという町の人の話をよく聞くべきだったのだ。その上こちらにはけんというお調子者がいる。二人の意見が投合して……冗談じゃない！ 僕はバラモスを倒しに行かなくてはならないのに！

「前の王様なら格闘技場の方に下りて行きましたよ」

そういう声を聞いて僕も行ってみると……いたいた。今は大臣の恰好をしているロマリアの本当の王様が。

「もしもし、王様」

僕は王様に声をかけた。振り向いた王様は満面に笑みをたたえている。

「王様はおぬしではないか」そう言って王様は握っていた賭け札を僕に見せた。

「賭けごとというのは面白いものじゃのう。庶民がこんな楽しいことをしているとはついぞ知らなんだわ」

「それどころではありませんよ。僕には大事な使命が……」

「おうおう、今度は大穴じゃ！ よくやったぞわがスライムよ」

「王様！」

「何かね、王様？」

「ふざけないで聞いて下さい」

僕はバラモスのこと、困っている人々のことを一生懸命話した。王様は顔色も変えずにその話を聞いていたが、やがてぱんと額を叩いて、言った。

「あいわかった。やはりおぬしは旅を続けるべきのようじゃ。早速アリアハンに使者をたてて、おぬしの仲間たちを連れてこさせよう」

「それには及びません。僕が自分で行ってきます」

僕は王の衣装を王様に返すと、故郷を思い浮かべてルーラの呪文を唱えた。あたりの景色が一変し、僕はアリアハンの城門前に立っていた。

「おまえは王様に向いていないと思ってたんだ」

僕たちは再びカザーブの村宿の常連となった。けんたちは僕がロマリアで窮屈な目にあっている間じゅうルイーダの店で飲んだくれていたらしい。ぼぶだけは、僕の家にいたようだけど。

「そこでじむっていう商人と友達になったのよ」

「そうそう。かなりの目効きでな、武器や防具のことをよく知ってるんだ」

「あなたが気にしてた毒針ね、道具屋に売っても7ゴールド程度のものなんですって」らむが僕を安心させるように微笑んだ。「じむが言ってたわ」

「その程度のものなのか」

何だか道具屋の主人にすごい損をさせたような気になっていた胸のつかえが吹き飛んだ。7ゴールド。薬草や痺れを治す満月草で、その何倍ものゴールドを僕た

てもらうぜ！ まず、上限をなくしたらどーなるか。あんたのいうとーりはてしなく成長するだろうな。けどこれってぜんぜん人間らしくねーんだぜ！ あんたさぁ、レベル99のアイテム全部そろえ……っつってるけど、そーなるまでにかなり時間かかったろう。でもってやたら疲れたろ？ でも、どーだ!? キャラクターたちは齢をとったかい？ でもって、体力低下したかい!? してねぇーだろ。ドラクエの世界には時間のけーかっつう概念がねぇーから（昼と夜はあるけどさ）こーゆー矛盾が生じんだ。一見、時間けーかしてるよーに見えるが、ただのカモフラージュだ、それは。だって齢とらねーんだもん。時間が進んでるわけねーじゃん。つまりさ、あの世界では、モンスターに殺されない限り、永久に死ぬことはないんだ。そのうえ、レベルの上限なくしちまったら本当にキャラクターたちは人間じゃなくなっちまうよ！ ゲームのバランスも何もなくなっちゃうし……。でも、年齢（老すいによる寿命）っていうシステムをとり入れたなら、レベルの上限はいらないはずだ。よーするに、ゲームとして成り立たせる為にはどっちか片方あればいーんだ。"時間"か"レベルの上限"か……。んで、ドラクエはなんで後者のシステムを取ったかっつうと、あれは、初心者でも楽しめるＲＰＧをってコンセプトで作られたからだと思う。初心者にいきなり時間の経過はつらいよ。齢とって死んじまう前に敵を倒さなきゃなんないしね。

埼玉県・マンゴーシュ統



千葉県・松吉珠理

その2

確かに貴方の意見には同感するものもあります。…が、「冒険の厳しいイメージを大切に」って、これは、貴方の単なる先入観ではないの？ 剣と魔法の世界って決めつけるところがよくわからん。それに戦闘ばっかしじゃ面白くないじゃない。もっと楽しまなくっちゃ。

神奈川県・筆名前

その3

ドラクエの人気のひとつに「愛敬のあるモンスター」というのがあると思うのです。だから、ドラクエは小さな子供から大人まで幅広い人気を集めることができたのではないでしょうか。

神奈川県・武蔵真也

その4

ドラクエIIIの大前程は「厳しい冒険」ではなく「誰でも楽しめる」ではなかったかと思います。とはいっても、超絶倫人ベラボーマンさんの気持ちも分からなくはないのよ。確かにウィズのようなゲームはぞくぞくするもん。

新潟県・かばあボーイ

その5　これがまとめ……かな？

Vol.17のベラボーマンさんの意見に対して、絶対に怒とうの如き反論が届く、そう読んで手紙を出しました。

WIZやD＆Dの凄さを知っている私には、ベラボーマンさんの言わんとする事も充分にわかりますし、ベラボーマンさんの並べた事（ドラクエIIIへの不満）全てがドラクエの「味」のひとつであると反論するだろう皆さん方の意見もわかります。しかし、ここで忘れちゃいけないのは、人の好みはそれぞれだってこと。自分の好みや考えを他人におしつけちゃいけません。あなたは嫌いかもしれないが私は好きだ。これでいいじゃありませんか。

愛知県・鈴木一紀

いや～、超絶倫人ベラボーマン（必本Vol.17）の主張に対する反響はすざまじいものがありましたね～。そのほとんどがベラボーマンへの反論、今回はその中から、代表的な意見と思われるものを掲載しました。ちなみに私もウィズ大好きです（もちろんドラクエも大好き）、でもドラクエがウィズのようになればいいとは思わない……よね。

ちはあの道具屋に払っている。

「ところで、僕の方もただ漫然と王様をやっていたわけじゃないんだぜ」

「税金でも安くしてやったのか？」

「違うよ。酒場で聞いた眠りの村というのがわかったんだ。ノアニールといって、ここから北に行ったところにあるらしい。何でもエルフの怒りをかって、村人たちは眠らされたんだと」

「エルフの呪いですか……厄介ですね」

ぼぶが唸った。「彼女たちの人間嫌いはかなりのものですから……」

「そんなのほっといて東に行こうぜ」けんが無責任に言う。

「しかし、ノアニールにはかなりいい武器と防具があるらしいんだ。魔道士の杖と身躱の服といって……」

ノアニールの村はすぐに見つかった。村の中に入った僕たちは、そこに異常な光景を見た。

道の真ん中に、村人が立っている。彫像のように動かないが、決して死んでいるわけではない。

立ったまま寝ているのだ！

道を歩いていた人は道に立ったまま、酒場の男は酒杯を持ったまま、店の主人はカウンターについたまま、眠っていた。

「なんだか怖いわ……」

「すごいことするなあ……でも、ちょうどいいや」

けんは村人たちが眠っているのをいいことに、道具屋から商品をいただこうとする。だが、ここの道具屋はしっかり宝箱に鍵を掛けていた。

「がっちりしていやがる」

「どうあっても呪いを解かなくてはならないようだね」僕はけんの肩を叩いた。

ぼぶが１軒の民家を指さした。「起きている人がいますよ！」

一人の老人が、僕たちに向かって手を振っていた。

「いや、よく来て下さった」

にこにこ顔で暖かいお茶をふるまいながら、老人は村のことを話してくれた。

この村の一人の青年が、ある日、森の中でエルフの姫をデスフラッターから助けた。青年は妖精の美しさに魂を奪われ、エルフの姫は青年のたくましさに心ひかれた。そして二人は、たちまちのうちに恋に落ちた。しかし、妖精と人間の間でそれは許されないこと。エルフの姫は村を捨てて青年の下にはしった。娘は人間に騙されたと信じるエルフの女王は怒り、ノアニールの村には眠りの呪いが掛けられた。

「それが、10年近く前のことじゃ」

「悲しい話」らむがポツリと言った。

「とりあえず、エルフの村に行ってみるべきでしょう」

ぼぶがそう言うと、老人は驚いたような声を上げた。

「わしらを救って下さるのか？」

僕は老人の手を取った。

「勇者は人々の幸せを守るためにいるのです。待っていて下さい」

「うん……うん」老人が嬉しそうにうなずいた。

鋭い氷の刃が襲いかかる。エルフの隠れ村の南にある洞窟では、ヒャドの呪文を使う強敵がぞろぞろ現れた。シャンパーニュの塔で出会った茸の親戚もいる。甘い息は、依然として脅威だ。

エルフの村を訪れた僕たちは、そこで夢みるルビーというもののことを知った。エルフの娘と青年が村から持って出たものらしい。それがあれば、あるいはエルフの女王の呪いを解けるかもしれないというのだ。

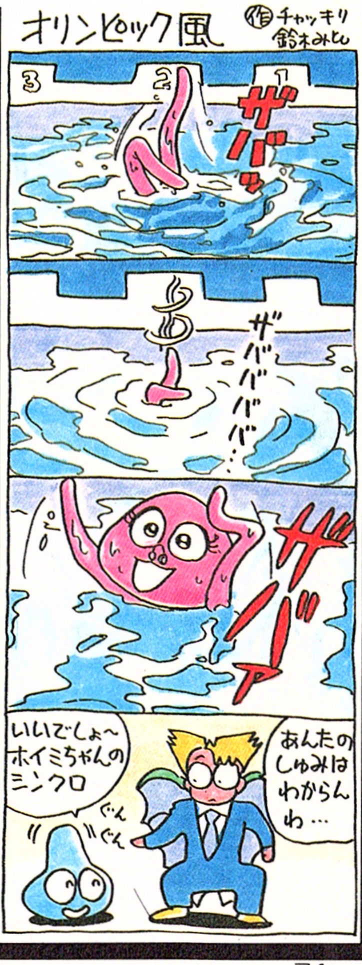
それがこの洞窟にあるはずなのだが、ここのモンスターはとにかく強かった。

しかもこの洞窟、今まで経験したどこよりも広かった。どんどん傷が酷くなる。僕たちはとうとう不気味な石柱の立つ石畳の小島まで追い詰められてしまった。

「ここまでか！」

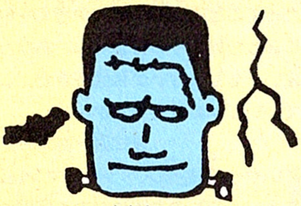
使命なかばにして倒れる無念さを抱きながら後ずさった瞬間、洞窟の中に暖かい光が満ちあふれた。力が、ぐんぐんわいてくる。こうなればモンスターなど敵ではない。

つづく



怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑨

智利の怪物達

by 北枕獲

ちょっと奇妙な怪物達なのだ！

この号を読んでるキミたちにとっては、遥か昔の話なんだろーと思う。思うけど書かずにいられないのだ。へっへっへ、甲子園でベスト４ですぜ、浦和市立高校。いやぁ、蓑手クン、星野クン、阿久津クン、横田クン、みんな、よくがんばったねぇ。先輩はハナが高いよ。そこで、なのだ。市高ベスト４を記念して、年末に〝ＲＰＧ怪物大百科〟が出るぞ！　モンスターは私のライフワーク(に、したいなぁ……)、刮目して待て!!　なのだよ、ふっふっふ。

さて、今回のお題は『智利の怪物達』だ。えっ、〝智利〟が分んないって!?南米にあるでしょ、こーゆー名前の国が！　で、チリの口承伝説を収集したフリオ・ビクーニャ・シフェンテスの『神話と迷信』に載っている奇妙な怪物達を紹介しようってワケさ。

まずは〝チョンチョン〟ってヤツだ。外見は、耳が巨大な人間の首。チョウの胴体が顔で、羽が耳って感じなんだね。大きさは七面鳥位らしいな。彼らは月のない闇夜にしか現れないんだ。真っ暗な晩に「チョンチョンチョン」とブキミに鳴きながら、飛び回るという。彼らの特筆すべき特徴は魔法使いの力を完全に備えていて、魔法使いしか彼らを見ることはできないってことだ。つまり、魔法使いがいないと、声だけを頼りに戦わなきゃならないんだね。また、魔力を吸い取る力もあるんで、魔法使いも注意が必要だぞ。

〝アリカント〟ってのは、飛べない鳥だ。この鳥が飛べないのは、翼が退化したからとかじゃなくて、体が重いからなんだ。なぜ重いか……彼らの餌が金銀だからなんだね。金を食べる種は金色に、銀を食べる種は銀色に輝く翼を持っていて、空腹の時は迅速に走るが、満腹の時は這うのもやっとなんだって。

〝カルチョナ〟はニューファウンドランド犬の一種らしい。羊よりも多い毛と、山羊よりも濃いヒゲを持ってるんだ。毛色は白、陰気な声でしゃべり、闇夜に山道で旅人をおそう事も多い。

〝ハイド〟は海に棲むタコのような怪物だ。その姿は牛革を平たく引き延ばしたようで、そのヘリに無数の眼がある。さらに、いわゆる頭に大きな眼を４つ持っている。獲物が水に入ると、海中に引きずり込み、おぼれさせるのが得意技だ。

〝ワリェベン〟は、子牛の頭と羊の体を持つ両棲類(！)なんだ。臆病なんだけど、怒らせたりすると、すっごくどう猛になるから、注意が必要だぞ。

〝強蛙〟とゆーカエルは、こうらがあって、暗闇で光るんだ。このこうらは非常に丈夫で、ほとんどの物理的攻撃を跳ね返してしまう。炎による攻撃が一番大きなダメージを与えられるってことを覚えとこうね。

以上、ザッとだけど、南米はチリの奇妙な怪物達でした、おそまつ！



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑨

密室の恐怖

by 長谷川並一
(ホラーコラムニスト)

暗闇の中を手さぐりで……

夜の街は光にあふれている。闇はどこか片隅に追いやられてでもいるのか。星明かりも街灯の輝きもない真の闇を、われわれは知らない。

その小ぎれいな家の前には、《貸し家》の札が立っていた。男はちょっと中の様子を見てみよう、よければ借りてもいいなと考えた。近くの管理人から鍵をあずかり、玄関のドアを開けて家の中に足を踏み入れる。うしろ手にドアを閉めてからあれっと思った。

家の中は真っ暗なのだ。何も見えない。ひと筋の光もない。

電気をつけようと壁を手さぐりするのだが、どうしてもスイッチが見つからない。これじゃどうしようもないな、男はいったん外に出ることにした。

ドアが見つからない。

そんな馬鹿な。たしかこの辺にあったはずだ。壁に沿って手さぐりで進むうち、男は妙なことに気がついた。家具、調度のたぐいが一切ないのだ。そればかりではない。

窓もないのだ。あったはずなのに。

手に触れるのは冷んやりとした壁ばかり。壁伝いにかなり歩いたので、男はそのうち、自分がこの家のどのあたりにいるのか、すっかりわからなくなってしまった。

ちりちりと寒気が背筋を這いのぼる。

ここには何もないのか。ガランとした大きな箱の中みたいだ。あるのは暗闇ばかり。

外に出たい。出なくては。

男は意を決して、部屋を突っきってみることにした。何かあるかも。壁から手を離し、真っ暗な空間に向かって歩きはじめた。両手を前に突き出し、おそるおそる歩を進める。

そろそろ部屋の中央あたりまで来ただろうか。あと半分。反対側の壁に行きついたら、そこにドアがありますように。必死の思いで足を運ぶ男の両手に、その時ぺたりと触れるものがあった。

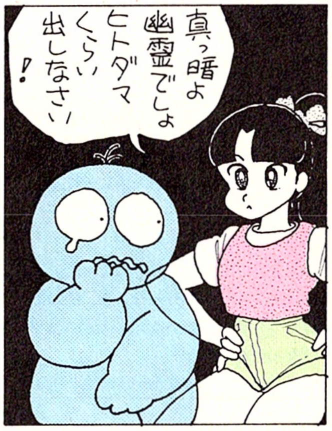
それは、年老いた男の顔だった。

管理人は、男がいつまでたっても戻ってこないので、あいつまさか泥棒じゃないかと心配になった。

家に行ってみると玄関のドアに鍵はかかっていない。じゃまだ中にいるんだ。何してんだろうねまったくこんな時間まで。おやおや真っ暗じゃないか。明かりもつけんで……。管理人はドアの横にあるスイッチを押した。部屋に明かりが灯った。

男は部屋の中央に倒れて死んでいた。

女の子と二人きりなら真っ暗闇も怖かないんだけどねぇ。あーしてこーしてべちょくちょ。ばかか俺は。では。



田尻のパックランドでつかまえて

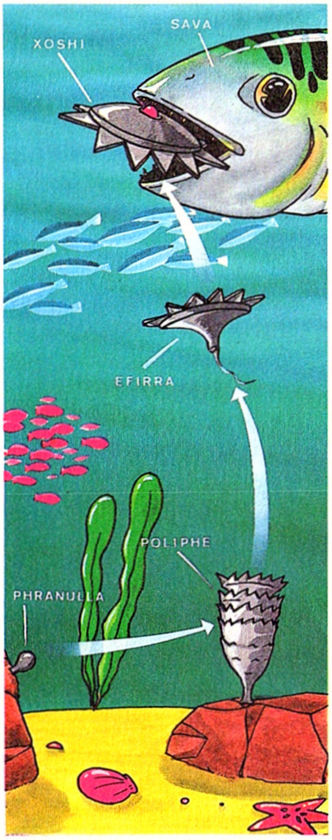
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑧

ゼビウス烈伝（その1）

by 田尻智



9,999,990点！ゲーム台は悲鳴をあげた！

少年がここに入ってきたことをはじめは誰も気がついていなかった。普段ならいつも誰かが座っていて、プレイするためには後ろに並んで順番を待たなくてはいけないゲームセンターの人気ナンバーワンのテーブルは、なぜかその日のその瞬間に限って、まるでなにかを待っているかのように席が空いていた。

彼はゲームセンター内の子供向け50円コーナーにも、エクスチェンジカウンターへも立ち寄ることなく、そのゲームのテーブルまでまっすぐ歩いてきた。そして黒コートを脱ぎ、それを隣りのゲーム台の椅子に掛けて、おもむろに茶色の妙に大人ぶった財布から100円玉を取り出し、ゲーム台の投入口へすべらせた。

僕は土曜の午前授業が終わり、家で食事を済ませてからここに来ていた。このプレイランドは、市内でもかなり広いゲームセンターで、ゲーム台の数が多いことで知られている。小中学生から若いサラリーマンで、１日中客が絶えない。

ゲームセンターの右奥の一画では、15、6台のビデオゲームが半額の１ゲーム50円で遊ばれていた。僕はその50円コーナーでミスタードゥ！をやっていた。ここではいつも、プレイヤーたちの話し声や叫び声、ゲームの爆音が充満していたが、その日はいつにも増してその巨大な音のかたまりが、頭の上にのしかかってくるような気がした。そこでテーブルのモニター画面から、ふと顔をあげると、10メートルほど向こうで人だかりができているのが見えた。

「あれはなんだろう？」

人だかりはあるひとつのテーブルを取り囲むようにできていた。僕は最後のミスタードゥ！が、みずから落としたリンゴに潰されて圧死するのを見届けると、ハイスコアーのネームも入れずに、黒山の人だかりのほうへと向かった。

そこではひとりの少年がゲームをしていた。少年は身体を少しも揺らすことなく、部品を組み立てていく流れ作業のように正確に、そして冷静に愛機ソルバルゥを操っていた。

「80万点かー、うまいヤツだな」

踵を返して再び50円コーナーへ戻ろうとした瞬間、僕はハッとなって、また彼の戦うモニター画面に目をやった。なんということだ、僕はスコアーの桁をひとつ違えて読んでいたのだ。少年は800万点を越えていた。モニター画面の底には、ソルバルゥの予備が、線路の枕木のように一列に並んでいた。

「一体どうすればこんなスコアーをだせるんだ！」

一時間後、少年の周囲には20人を越えるギャラリーが集まっていた。少年はすでに980万点を突破し、ゲーム台のほうは、オーバーヒート直前の熱気をもうもうと吐いているように思えた。しかし彼は決して熱く興奮することもなく、終始冷やかな視線でモニターを見つめ、飛来するタルケンやテラジを撃ち崩した。異常な冷静さ。

「彼は敵の動きのすべてを見切っているんだ！」

そして終極はきた。少年が996万点を突破したとき、ついにゲーム台がギブアップの悲鳴をあげたのだ。ゲームをコントロールするコンピュータの記憶できるスコアーの限界が近づくと、ゲームはわずかに狂いだして、敵を一機撃ち落とすたびにエクステンド（予備がひとつ増える）するようになる。ゲームフリークの間で無限増えと呼ばれる現象だ。エクステンドのファンファーレが何度も何度もゲームセンター中に鳴り響いた。

息を飲んで少年を見守るギャラリー。そしてスコアーは999万9990点で停止した。カウンターストップだ。少年はもうこれ以上プレイする意味はないと考えたのだろう、ゲームは悲鳴をあげながらなお続いていたが、ジョイスティックからゆっくり手を離した。驚いたことに彼の手のひらは、汗を少しもかいていなかった。

そしてコートに手をかけると、ギャラリーにあいさつすることもなく、自動ドアーのほうへと歩きだした。僕は彼のあとを走って追いかけた。途中ヒザをゲーム台の足に思い切りぶつけたが、彼がドアーから外へ出る寸前に呼びとめた。彼はコートに手を入れたまま振り向いた。僕はなにかいいたくて追いかけてきたのに言葉が出てこなかった。とにかくなにかしゃべらなくては、と必死に頭の中で言葉を組み立てた。

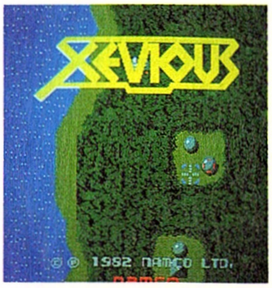
「ハイスコアーのネーム入れないの」

「あれ、あーなるとソルバルゥ256機、増やして死なないと終わらないんだよ。だからネームは入れない」

「す、すごい腕前だね」

「あんなの、たいしたことないよ」

少年はそう答えると、駅へ向かうアーケードの人ごみの中へ消えていった。僕は自動ドアーの前に立ったまま、人ごみに消えた少年をいつまでも見送った。ゲームセンターの薄闇のなかからは、まだゲーム台の悲鳴が聞こえていた……。





▲『ゼビウス』（ナムコ社 1983年）ふたつの発射ボタンで空中物と地上物を撃ち分けて戦うＳＦシューティングゲーム。細かなキャラクターの性格づけと物語を生成する力が、たくさんのゲームフリークを虜にした

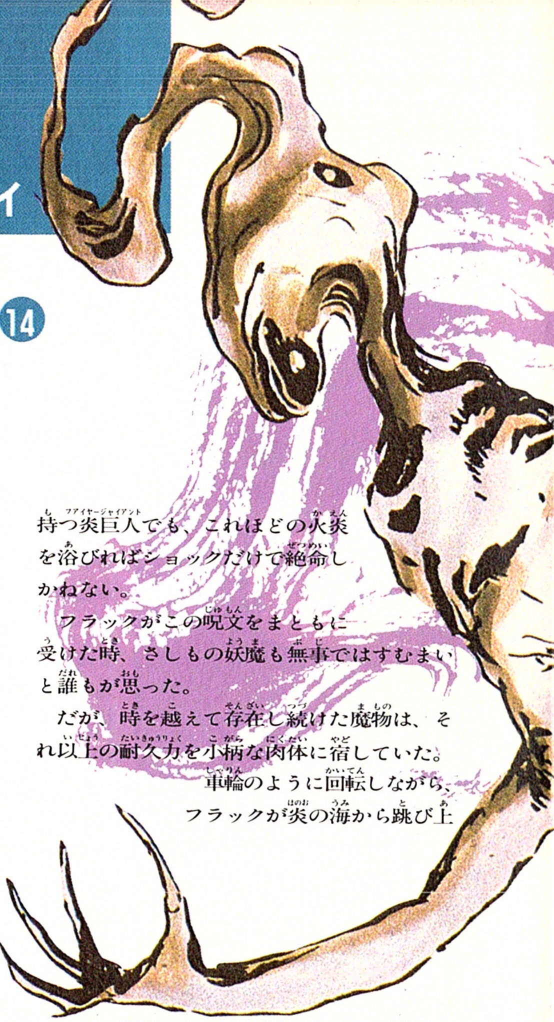
華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春⑭

by BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ



前号までのあらすじ

大魔術師ワードナから強大な魔法のアミュレットを奪い、大君主トレボーの近衛隊に取り立てられるべく日夜地下迷路を彷徨う冒険者たち。その一人である若き戦士スカルダは、富や名声よりもさらなる力を求めて侍へと転職する。だが折悪しく仲間の魔法使いシルバーが蘇生に失敗し、スカルダの転職による能力減退も含めてパーティの総合力は大きく低下してしまう。謎の男バルカンを連れて迷宮へ乗り込んだものの一行の足並は乱れ、更にライバルパーティの妨害で大きく遅れをとる。だが、スカルダたちに匹敵する実力を秘めた悪のパーティも、転職の契機となった強大な魔物・グレーターデーモンによって壊滅的な打撃を受けていた。なんとか逃げのびたアルハイムとラシャをキャンプに残して玄室へと踏み込んだ一行の前に現れたのは、伝説と化した邪悪な妖魔フラックと、頭部を砕かれたままゾンビとなったハ・キム。バルカンの爆炎で、死闘の幕が切って落とされた……。

SCENE 19

§ FLACK 2 §

爆炎は火炎の最高位呪文にありながら、大炎や猛炎の一連の火炎系とは大きく異なる原理を持つ。

火炎系呪文の破壊力の源は、発火によって対象物を燃焼させることにある。炎は魔力の度合に応じて倍加され、この攻撃を受けた生物は外部から破壊されていく。高熱が外皮を炭化させ、次第に内部を蝕んでいくのである。だが、爆炎の基本原理は、全ての物質を構成する原子の中心にある原子核を融合・分解させ、その際に発生する高エネルギーを利用する。核反応の生み出す圧倒的な力を爆炎に転化するのである。

無論実際の空間で原子核を反応させた場合、術者はおろかその一帯が瞬時に消し飛ぶだけのエネルギーが生じる。そのため、この呪文の効果を引き出すための核反応は異なる次元の空間で行われ、そのエネルギーのごく一部だけを現実の空間に呼び起こすのである。次元を超える際にエネルギーは更に失われることになるが、それでも猛炎の呪文の数倍、優に一千度以上の超高熱火炎を広範囲に発生させることができる。

そして、その炎は爆心から凄まじい勢いで放射状に四散する。刃と化した火炎が殺傷範囲内の生物を破砕し、焼き尽くすのである。

究極の攻撃呪文にふさわしい、異質な破壊原理の魔法であった。

スカルダたちの前方玄室のほぼ中央を中心にして、直径10数mの円状に炎の壁が燃えさかっている。バルカンの神速の爆炎がそこに浴びせかけられたのだ。

並の魔物なら、数秒で炭化してしまう火勢である。高熱に耐性を持つ炎巨人でも、これほどの火炎を浴びればショックだけで絶命しかねない。

フラックがこの呪文をまともに受けた時、さしもの妖魔も無事ではすむまいと誰もが思った。

だが、時を越えて存在し続けた魔物は、それ以上の耐久力を小柄な肉体に宿していた。

車輪のように回転しながら、フラックが炎の海から跳び上がった。回転が火の粉を弾き飛ばし、炎によるそれ以上のダメージを消し去る。

そのまま天井まで達すると、フラックは片手で天井にぶら下がった。

と同時に、炎の中から首のないハ・キムが飛び出していた。

装甲に覆われていない部分は半ば炭化し、



主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- グレブナーグ…トレボーの側近。魔法使い。
- ワードナ……悪の大魔法使い。
- ハ・キム……レベル12の忍者。悪。
- アルハイム…レベル12の僧侶。悪。
- ラシャ………レベル13の女盗賊。



首の切断面からはまだ体内に残っている血液が沸騰した蒸気を噴き上げている。

生物なら、とっくに生命活動を停止している状態だった。

しかしフラックの傀儡の術によって生きた死体となった者は、骨格や筋肉組織まで焼き尽くされるか、肉体を分断されない限り活動を停止しない。

赤忍者は爆風によって四散したが、事実上破壊不可能と言われる悪の鎧のために、ハ・キムの肉体は損傷をほとんど受けていなかった。

首のない死体が、矢のように動いた。そのスピードは生きていた時に比べて少しも衰えていない。むしろ無意識下の抑制がなくなり、腱の伸びきる限界まで肉体を駆使するため、以前にも増した動きになっている。

ゾンビなどの、操られた死体特有のぎこちない動作が微塵もなかった。

稲妻の速さで突進してくるハ・キムに、ガディの身体が反応した。カシナートの剣が唸りを上げ、ハ・キムの胴に叩き込まれる。

刃と装甲がぶつかり、激しい火花が散った。

ハ・キムは身体をくの字形に曲げ、炎の中にふっ飛んだ。丸太で殴られるようなガディの剣の一撃を、まともに鎧の腹部で受けたのだ。

元々鎧の装甲を破壊するために、様々な金属を絶妙の配分で溶かし込んだ高硬度合金を、極限まで鍛え上げて作られた代物がカシナートの剣である。いくら防護の魔法がかけられた鎧でも、ガディのような手練れが一振りすればたやすく刃が突き通る。

その剣で、胴部を薙ぎ払われたのである。自分の勢いも加わって、ハ・キムの身体は一気に両断されていてもおかしくなかった。

しかし、悪の戒律の者以外には禍いをもたらす魔性の防具・悪の鎧もまた、とてつもない防護能力を秘めていた。強大な呪いの力により、その装甲は硬く、それでいて柔軟性に豊んでいる。

衝撃による肉体のダメージはともかく、悪の鎧それ自体は決して破壊されぬようになっていた。

首のないハ・キムは転がるように炎の中へと押し戻された。その炎が急激に弱まっていく。呪文の効力が消えかけているのだ。

天井のフラックがスカルダたちを見下ろしながら、狂ったように笑い始めた。

“ははは、惜しい！　もうちょっとで焼き殺されるところだった。そこの戦士の剣技も見事だが、どうやら私の傀儡には通用しなかったようだ”

そう叫ぶとフラックは前後に思いきり身体を振り、タイミングよく後方へ飛んだ。くるくると回転しながら、炎の壁の向こう側に降り立つ。

魔法の炎が消えた。

フラックの手前の床に、あおむけにハ・キムが倒れていた。鎧の隙間からぶすぶすと煙が立ち昇っている。

その焼けただれた屍が、再び起き上がった。

鎧に包まれていない上腕部や大腿部の、炭化しきった皮膚が次々と剝がれ落ちる。その下で赤黒い筋肉組織がぴくぴくと脈打つ。

不気味な怪物を相手に戦い抜いてきたスカルダたちですら、思わず吐き気を催すような醜悪な姿であった。しかもそれがつい先刻言葉を交わしたハ・キムなのである。



ぞくり、とスカルダの背に悪感が疾った。今のガディの一撃は鎧の上からでも内臓を破裂させるだけの衝撃を与えている。生物なら即死している必殺の剣だ。

それでも起き上がってくるハ・キムを止めるには、肉体を徹底的に破壊するしかない。

だが、敵対していた男の首なし死体でも、怪物相手に戦うのとは違う。生き残るためには見知った者の屍に剣をふるわねばならない状況に、スカルダは怒りと同時に激しい嫌悪を感じていた。

「ちっ」

ガディが小さく舌打ちする。二の腕から軽く血が滲み出していた。

ハ・キムを切りつけた瞬間、蛇のように伸びてきた手裏剣に切り裂かれたのである。目にも止まらぬ早業であった。

「ガディ」スカルダが前方から眼をそらさずに聞く。

「大丈夫だ。だけどこれはかなり厄介だぞ。ハ・キムはただのゾンビじゃない」

再びフラックの声が響いた。

“そろそろ本番と行こう。ゆっくり御覧あれ”

にゅうっとフラックの面の口が広がった。

ひゅごう。

そこから大量の息が吸い込まれる。暗い喉の奥から赤い光が漏れ始めた。

ふいにフラックの身体が沈む。次の瞬間、その姿は弾かれたように宙に舞った。

空中から、パーティに凄まじい炎が降り注いだ。

フラックのブレスである。猛炎以上の火力を持つ炎を、フラックが吐き出したのだ。

一瞬ではあるが数百度の火炎がスカルダたちに叩きつけられた。吹きつける炎は鎧や法衣の内側にまで入り込み、広範囲の火傷を生じさせる。

「うおっ」

スカルダは盾で火の粉を振り払った。もう一度このブレスを受けると火傷で絶命するメンバーが出かねない。すぐに反撃に転じねばならなかった。

シャン！

錫杖の音が聞こえてきた。

——フラックはどこだ!?

「上だ！」すぐ横でガディが叫ぶ。

見上げたスカルダの眼が、天井を這う影を捕えた。

錫杖を口にくわえ、フラックは両手足を天井にはりつかせていた。丁度、四つ這いになったような姿勢である。

顔が、真後ろを向いていた。180°回転した首が、背中の上からパーティを見下ろしている。

そのままフラックは天井を駆け、スカルダたちの頭上に迫りつつあった。

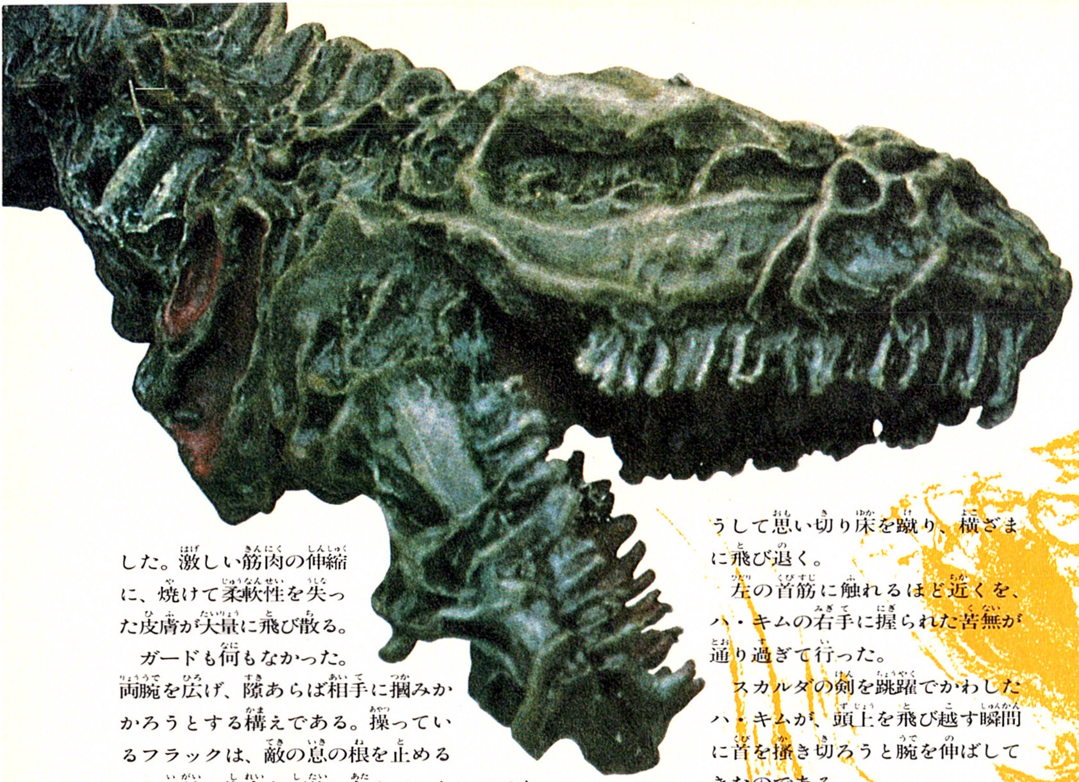
「ハ・キムがまた来る！　スカルダ、“気”で斬れ！」

ガディが早口で言った。「フラックは何とかする。ハ・キムの身体を断つんだ！」

その時、フラックの身体が天井を離れた。全身を錐揉みさせて一行に襲いかかる。

だがスカルダはそれを無視し、今にも飛びかかろうと身をかがめているハ・キムに向かって走り出していた。

死者とは思えぬ速さで、ハ・キムが動き出



した。激しい筋肉の伸縮に、焼けて柔軟性を失った皮膚が大量に飛び散る。

ガードも何もなかった。両腕を広げ、隙あらば相手に掴みかかろうとする構えである。操っているフラックは、敵の息の根を止めること以外の指令を死体に与えていないのであろう。

それだけに恐ろしい相手あった。防御に注意を払わないぶん、いかなる場合にも攻撃を仕掛けてくる。一撃で倒せなければ、己の攻撃でできた隙を突かれるのである。

スカルダはハ・キムに向かって走りながら“気”を集中させていた。二度の戦闘を経て、わずかながらもこの方法に慣れ始めている。

だが、自分の“気”の集中に比例して伝わってきた敵の“気”が、ハ・キムからは全く感じられなかった。

“気”とは、殺気とも言う通り、その気配から派生する圧力である。そして気配は生命活動の源である呼吸によって生じる。

つまり、息をしている限り気配を完全に消し去ることは不可能に近い。逆に相手が呼吸をしなければ、いかに熟練の侍であろうとその“気”を察知できない。

かつて侍ナツクラーヴ率いる討伐隊が奇襲に破れたのも、呼吸を必要としない不死怪物の吸血鬼が気配を一切感じさせなかったせいであった。

頭を失い、骨と肉の塊と化したハ・キムに気配はない。今までの敵のように“気”の動きで先を読むことはできないのである。

ハ・キムが迫っていた。

スカルダは上体を低くし、ほぼ滑り込むようにして剣を横一文字に振り抜いた。悪の鎧に守られていない両脚を狙ったのだ。

だが、カシナートの剣は空間を一閃しただけであった。たわめられていた“気”が剣先から放出され、消失していく。

咄嗟に、スカルダは身体を右に倒した。そうして思い切り床を蹴り、横ざまに飛び退く。

左の首筋に触れるほど近くを、ハ・キムの右手に握られた苦無が通り過ぎて行った。

スカルダの剣を跳躍でかわしたハ・キムが、頭上を飛び越す瞬間に首を掻き切ろうと腕を伸ばしてきたのである。

どっと冷汗が噴き出すのを感じながら、スカルダは瞬時に体勢を立て直した。

避けていなければ首が落ちていたタイミングだった。あと一瞬でも反応が遅れていたら、確実に頸動脈を切断されていたであろう。

スカルダ自身何故避けられたのかはっきりとは判らなかった。ただ、奇妙な“気”を感じてそれを避けたのである。

ハ・キムのものでは無論なかった。

再びかすかな“気”が忍び寄ってきた。ハ・キムが着地した筈の後方から、地を這うようにである。

振り向きざま、スカルダは床すれすれに蹴りを放った。

装甲版で固められたつま先が、獣の姿勢で突進してきたハ・キムを捉えた。鎧の脇腹の部分ではあるものの、重い蹴りはホビットの軽い身体をすくい上げ、大きく跳ね飛ばした。

その時、スカルダの頭脳に何かが閃いた。

頭もなく、全身が焼けただれたハ・キムに感覚器官は残っていない。このゾンビがこれだけ正確に相手の位置を知ることができるのは、すぐ向こうでガディたちと戦っているフラックが同時に操っているからに他ならなかった。

ハ・キムの動作に先行する奇妙な“気”は、フラックの念動だったのである。

そうと判れば、ハ・キムの速い動きとて容易に予測できる。

スカルダは大きく息を吸い、“気”を圧縮し始めた。もはや次にハ・キムがどう攻撃をかけてくるかが前もって読み取れる。迷いが消え、全身が強いエネルギーで満たされてきた。

宙で受け身を取ったハ・キムは、着地と同時にスカルダへと飛びかかった。無理なアクションのために完全に足首がねじれている。痛覚のないゾンビならではの凄まじい攻勢であった。

が、それを予期していたスカルダにとって、ジャンプしたハ・キムは恰好の的となった。

——ハ・キム、成仏しろ。

下をくぐるようにして、スカルダは剣を後ろから前に振り出す。刃と化した“気”が悪の鎧の前面から背まで突き抜け、ハ・キムの身体を縦に貫いていった。

カシナートの剣自体は全く鎧に当たっていない。“気”だけがハ・キムを一閃したのである。

勢いを保ったまま、ハ・キムはスカルダの頭上を通過していった。そして後方にもんどりうって落下し、床にのびる。

ハ・キムは倒れたまま数秒の間四肢を狂ったようにばたつかせていた。必死に起き上がろうとしているのである。

ふいに人形の操り糸が切れたかの如く、手足の力が抜けた。大の字形になって、それきりハ・キムは動かなくなった。





幻しの刃が弧を描く。

傷一つない鎧の中で、ハ・キムの屍が背骨に沿って両断されていた。装甲に阻まれることなく、“気”が直接断ち割ったのである。

それが転職の道場で見た、サムライ・マスターの居合と同種のものであることに、スカルダはまだ気づいていなかった。

ガディの左腕が石化していた。楯を握りしめたまま硬直した腕はぴくりとも動かない。

落下してきたフラックに、錫杖で叩かれたのである。奇怪な形状をした杖の秘めた、恐るべき魔力であった。

対峙するフラックは、片腕になっていた。

ガディの誘いに乗り、ガードの開いた左腕に一撃を見舞った瞬間に、ジャバの剣が肩の付け根から切り落としたのである。

フラックの面が、憤怒の形相に変わっていた。黒い穴だけの眼が吊り上がり、口はその目尻と同じ位置まで裂けている。

気の弱い物なら気絶してしまいそうな凄まじい表情である。カッと開いた口からは、桃色の舌が炎のように激しくのたくっているのが見える。

たかが人間と侮っていた連中に腕を切り落とされたのである。フラックは完全に怒り狂っていた。

“おのれ”

蠢く舌の間から、呪詛の言葉が漏れる。

“この二百年、傷すら受けなかった私の身体に、よくも”

その時、フラックの顔に驚きのようなものが浮かんだ。自分の操っていたハ・キムが、スカルダの手で倒されたのである。

一瞬の隙をついて、ベリアルの呪文が浴びせかけられた。

両肘を脇腹につけ、片手ずつ印を結んだ前腕を前に突き出した姿勢でベリアルの喉が鳴動し始める。周囲の空気が呼応してびりびりと震え出す。

ゴウ！

空気の震動がフラックを包み込んだ。とてつもない圧力にフラックの姿が歪む。

攻撃呪文の少ない僧侶系スペルの中で、最大の破壊力を持つ魔法・死言である。それを耳にするだけで禍いを招くと言う封印された死の言葉を、攻撃対象の周囲に起こした空気震動によって間接的に発音させ、大凍以上の物理的ダメージを与える広範囲破砕呪文であった。

鳴動する空間の中で、フラックの肉体にあらゆる方向から打撃が加えられていた。まるで姿の見えない何かに囲まれて、連続的に殴打されているようである。

“おのれえっ”

フラックの叫びが上がった。

魔法使いと僧侶の最強呪文を受けたうえに、ジャバに片腕を落とされているのである。絶大な耐久力を誇るさしもの妖魔もそろそろ限界であった。

最後の力をふり絞り、フラックが跳ねた。

どこにこれだけの力が残っていたのかと思うほどの速さだった。錫杖を回転させながら、ジャバ目がけて飛びかかってくる。

ジャバの間合に入る直前で、錫杖が床を叩いた。フラックはそれを支点に空中で方向転換する。

フェイントである。フラックの狙いは片腕の使えぬガディであった。錫杖がガディの首筋に向けて繰り出される。

だが、ガディはその動きを読んでいた。

剣を振り上げて錫杖を弾き、返す刀でフラックの脇腹に切りつける。刃が道化服の内側に潜り込み、弾力の高い肉体を裂く手応えが伝わってきた。

ガディの剣に抉られながら、フラックの全身の傷から眼も眩むような緑色光が噴き出した。

光は腕の切断面はもとより、フラックの内部に通じる眼窩や口からも溢れ

ている。まるで身体の中心で爆発が起こっているようであった。

"があああああ——"

尾を引く叫びを残して、フラックの肉体が閃光に包まれた。

緑色光が消えた時、フラックもまた消失していた。初めから全てが幻影だったかの如く、錫杖も道化服も残らず消え去っている。

ガディの足元で、小さな何かが動いた。

10cmほどの長さの、ピンク色の肉であった。濡れて光沢を放つ肉塊が、石の床の上で蠕動を繰り返ししている。

フラックの舌である。それだけが消滅せずに、蛞蝓のように地を這っているのだ。

痙攣しているのではなかった。それは意志を持ち、ガディから離れようと必死に移動していた。

これが、フラックの本体であった。フラックの姿自体は舌の生み出した特殊細胞にすぎず、舌状の肉塊こそが頭脳であり、心臓であったのだ。

ガディが剣で突こうとした途端、それは床に染み込むように姿を消した。他の空間に転移したのだ。

本体が無事な限り、いずれフラックは蘇るであろう。しかし、それは今ではない。

一行は、伝説の魔人に打ち勝ったのである。

（以下次号）

急告!!

小説ウィザードリィ

●ハイパーエンタテイメントノベル●

「隣り合わせの灰と青春」

単行本化決定!!

おかげさまをもちまして、この小説が一冊の本にまとまります。発売は11月下旬を予定。最初から読んでる人、途中から読んでる人、まだ読んだことない人、ゲームのように楽しい小説を、ぜひ御鑑賞ください。

筆者あとがき

2ヵ月ぶりのあとがきなので書きたいことが沢山あるのですが、せっかく単行本化決定なんだから、今回はマジメに僕とウィザードリィの出会いを語ってみましょうか（『バックランドで〜』みたいね）。

それはかれこれ5年前、僕がまだ宝島編集部のあの町山氏が卒業した高校に通っていた頃のお話。今ではパソコンといえば何にでもついてるディスクが、アメリカ産の高級パソコン・アップルIIぐらいにしか普及してなかった時代だ。そのアップルのまがいもの・トパーズというコンピューターが、なぜか学校にあった。

当時ファンタジー世界に興味を持ち始めていた僕はこのアップルもどきを借り、ウィズの原版で遊ぶことになる。それは一度地下迷宮に入ったが最後地上に戻るまでセーブもできず、先制攻撃時にも呪文が使えるために怪物に驚かされるとほぼ全滅で、さらにモンスターのグラフィックは抽象的なものが二十種程度、キャンプをはるのにディスクのアクセスが1分近いと言うＦＣ版ウィズに比べてかなり見劣りする代物だったけど、僕の心の中に"ファンタジー小説を書きたい!"という欲求を引き起こすには十分だった。

そして去年、末弥純氏の描き上げた迷宮世界の怪物たちをひっさげて、グレードアップしたウィズが僕の前に帰ってきた。それから『隣り合わせの〜』のストーリーが浮かび上がるまで、さほどの時を要さなかったのは言うまでもないだろう……なーんてね。やっぱり大上段に構えたキザは似合わないねえ。とにかく目下急ピッチでラストに向けて執筆しております。単行本ともども、よろしく。

そう言えば学校のトパーズ、まだ返してないんだっけ（笑）。（ベニー松山）



■編集部からのお知らせ

なお、「隣り合わせの灰と青春」は63年11月第1金曜日発売号（vol. 22）まで連載される予定です。同小説は、この号で完結しますが、さらにベニー松山氏がエピローグを加筆し、単行本になります。いよいよ佳境に入った「隣り合わせの灰と青春」。クライマックスが近い!



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

Human

Fighter

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

高まるボルテージを抑えるのに一苦労の秋なのである。前号で先走りピンピンのウィズIIのこと紹介したもんね。てな第2次ウィザードリィブームの前ぶれを証明するかのように、お便りのレベルが非常に高くてウレシイ毎日。マジネタ・ボケネタ粒揃い。ぜひ一度、あなたも友の会に参加してみませんか？

S-59 魔法を使える回数はなぜ9回!?

●ウィザードリィの魔法って各レベル9回までしか唱えられない。このことについて疑問を感じたことはありませんか？　僕はこれについてMAGE系の魔法は黒魔術(悪魔との契約による)、PRIEST系の魔法は白魔術（神への信仰による）であり、それぞれのレベルにひとり、つまり7階級の悪魔・神様がいて、それが与えてくれる魔法の力は最大9回分、ということになってるんじゃないかと思います。その特徴として、MAGE系のモーリス、マモーリス、カティノの3呪文が挙げられます。どーゆーことかというとこの3つは、恐慌、眠りと精神に影響を及ぼすもので、古くから「人の心」を惑わす邪悪なものとされている悪魔（デビル）の力に近く、対して僧侶系の魔法はは心を惑わすようなものは一切ない。ついでにハマン・マハマンでの加護というのは神様じゃなくて悪魔の力添え。レベルを下げられるところなんて悪魔の仕業っぽいじゃん。

ドラクエは、人間が精神を鍛えることにより999まで高めることができるけど、ウィザードリィの場合、人間の住む界の者がいくら信仰を深めてみたところで神・悪魔から授かることができる魔法の力は9回が限度……ということがどう考えてもいえるんだな。たぶん。それでは、ごきげんようさやうなら。

（住所不定・かもめ～るはたもと）

㊟つなるほど。9回じゃなくて10回だと画面からハミ出してしまうから、なんてことはサラサラ考えず、悪魔または神様から授かったと考えるその気持ち。このコーナーの本流を走る投稿なので、迷わずピックアップ。そういえば、「ファイナルファンタジー」には黒魔法屋と白魔法屋があったっけ。フーム。

Z-60 私の告白。聞いてください。

●僕はトロールに似ている。ただそれだけ。

あーこんなにスペースあいてもったいねー。住所書くべ。

（栃木県・みすさぶ）

㊟豪快な話でいいねえ。

F-61 すごく感動的な文章について……

●ウィザードリィの中に出てくる文章の中に、ときどきすごく感動的なのってありませんか？「GIANTはぜんめつした」とか、「○○はWEAPONをみつけた」とか、「ワードナはしんだ」とか、好きな文章は人によって違うと思うけど、俺がすきなのはだんぜん「プリーステスは○○をかんだ」または「～ひっかいた」なんだな、これが……デヘ。

（東京都・まいなーだいめう）

㊟久々に載りましたプリーステスネタ！数は多いんだけど、どーも下品なのが目立っていけないと思ってたところ、うまくオチてよろしい。この線なら OK だよん。

I-62 秘密データだ!! グレーターデーモン

●たくさんの方々がお世話になったと思われる、グレーターデーモンについてのデータを取ってみました。自分のパーティがマハマンで呪文を封じてから、〝100匹目を片付けるまでに〟グレーターデーモンが唱えた呪文の回数、種類、またポイズンなどの特殊攻撃の回数などのデータです。

カティノ＝30回
ディルト＝40回
ソピック＝68回
ハ リ ト＝74回
マハリト＝132回
ラハリト＝190回
モ リ ト＝74回
ダ ル ト＝70回
マダルト＝85回　の計763回。

で特殊攻撃は、

ポ イ ズ ン＝21回
パラライズ＝13回
両 方 同 時＝18回

の計52回となります。この場合、呪文を封じていなかったとしたら、集団魔法によって受けるダメージは、最大19300ＨＰ。最低でも2990ＨＰとなります。参考までに。

ここでひとつ質問したいのですが、このダメージに耐えられるだけのスーパーキャラは作ることができるのですか？

（東京都・グレーターレーモン）

㊟ラハリトが一番多いんだとは。こんなことまで調べられてしまって、グレーターデーモン君も、よくよく落ち目。

Q-63 経験値ならまだしもGOLDも……

●僕の友人Ｔはとても〝マーフィーズゴースト〟に似ています。そのせいか毎日のようにEVILの人たちにGOLDをとられています。そんな彼を遠くで見ているNEUTRALな僕……。

（神奈川県・しゅきのこ）

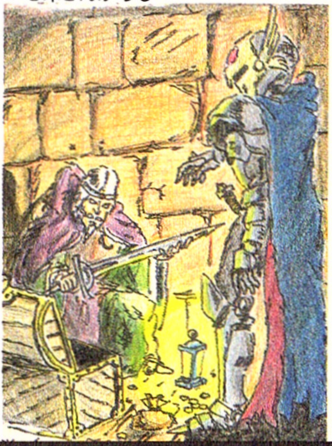
㊟何を隠そう〝MURPHY〟って作者のR・ウッドヘッド氏の大嫌いな友人の名前だという噂もある。

●年に一度のウィズファンの集い、「ウィザードリィフェスティバル」が10月9日・10日に東京・六本木のアートフォーラム六本木（03-404-4221）で行なわれます。ウィズIIの発表やベニー松山氏も登場する討論会などのイベントがたくさん！　入場無料。行こう!!

▼てらんご



▼七味とんがらし



Wizardry

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.19

暑い夏も終わり、過ごしやすい秋が来て……るよね（この原稿を書いてる時点では、クッソ暑いのだよ）。秋といえば、夜長だ。長い夜は、のんびりと、大きなゲームで楽しもう。と、ラストページへの伏線をはっといてと。

今回、紹介するゲームは、シューティング、SLG、AVGとバラエティにとんでるぞ。どいって遊ぶかは、キミのお好みしだいってワケさ。

初心者のための ファンタジーゾーン

文 北枕獲



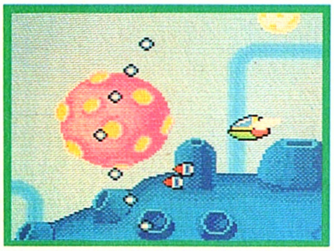
■NECアベニュー
■10月14日発売
■¥4900

シューティングが苦手なキミに

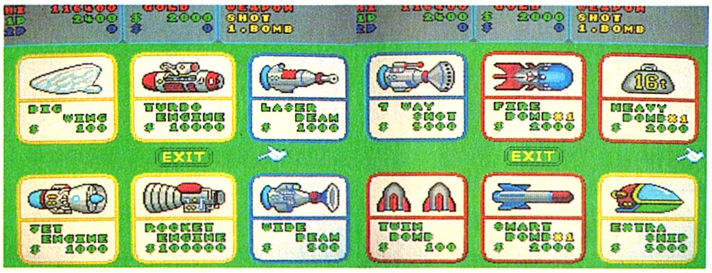
世の中には、シューティングをやったことのない人や、私のよーにシューティングが苦手な人も多い（はずだ／）。それでも、シューティングがやりたい!! そんなキミに、シューティングが苦手な私が贈る『初心者のための　ファンタジーゾーン』なのである。ちょっとでもシューティングに自信がある人は、読み飛ばしちゃっていいぞ。

じゃあ、シューティングを初めてやるキミ、苦手なキミ、ヘタなキミ、ちょこっと早いけど私と一緒にお勉強を始めよーぜ。

初心者のための お買物ガイド



▲これが、"初心者向最強装備"だっ!! ビッグウイング＋ツインボム＋7ウェイだぞ。さらに連射パッドがあればカンペキ／



▶何回も見たことあると思うけど、商品ガイド。初心者は、ジェットエンジンは避けた方がブナンだよ

それにしてもさ、この原稿を始める直前に新しいバージョンのロムが来たんだけど、前のヤツよりムズくなってんの、ぶつぶつぶつぶつ……。

気を取り直して始めよう。初心者がまず買うべきなのは、連射パットだ。じょーだんぬき、これがあるのとないのとでは月とスッポンだからね。ゲーム内のショップでそろえる装備は、ビッグウイングとツインボム。あとはステージによっては7ウェイってとこ。初心者がジェットエンジンを装備しても、敵に突っ込むのがオチ。ビッグウイングでも、ステージ4ぐらいまでなら、何とかなるもんさ。お金に余裕ができたら、エクストラシップも買っておこうね。

初心者のための STAGE 1・プラリーフ

ここは楽勝ステージだ。ドラリンフラワーを2機落とせばショップが出現するから、ビッグウイングとツインボム（これも連射パッドがあれば、ムリにいらない）を、買いましょ。ザコで注意が必要なのは、2列編隊でウネウネ飛んでくるソーサンぐらい。コイツはいきなりスピードアップしたりするので、気をつけよーね。そーそー、小銭を追いかけて敵に突っ込む、なんてしょーもないこと、すんなよ／

ここのボス、スタンパロンもたいしたことない。画面の左の方で、口の部分に向かってショットを連射すればOKだ。口から葉っぱを撃ってくるけど、これも、上下に大きく動けばカンタンによけられる。ただ一つ注意すること、あまり右に寄るな／　葉っぱがUターンして、後ろから攻撃されるぞ!!



▶ドラリンフラワーを2機落とし、$2000貯めるとショップが出現。サクサクとお買物をすませましょ





◀6匹、並んで飛んでるのが、ソーサンだ。いきなりスピードアップするので、同じ高さにいない方がいい



▲スタンパロンの弱点は口だ。口めがけて、連射の嵐をくらわせてやろう！

◀右に出すぎると、"葉っぱの逆襲"を受けることに……

初心者のための STAGE2・タバスコーダ

ここの前線基地バイパーブは、ノーマルショットだと32発も撃ち込まないと倒せない。アスオムやフローアイなど、ザコの動きもイヤラしくなってくるので、素直に7ウェイを装備しちゃった方がラクだよ。特に、連射がないキミには、7ウェイを使おーね。

ボスのボランダ。吐き出すタマをよけながら連射しまくるんだけど、このよけるのがけっこう大変だったりする。量は多いし、見にくいしね。初心者が、最初に引っかかるのも、ここだと思う。このタマの動きは、そんなに速くないんで、よぉく見てればよけられるぞ。



◀バイパーブはカタいから、連射パッドがないキミは、7ウェイを買った方がいいね。ラクだよぉ



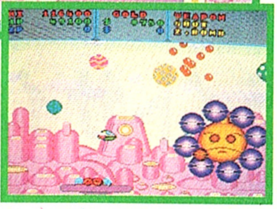
▶実際にボランダのはくタマはもっと多いのだ。よっく目をこらして、タマのすきまをかいくぐれ!



▶このチクワもどきが要注意キャラのアスオム。オパオパを追っかけて来るのだ



▶タマをよけつつ、外側の大球の間から、内側の小球を狙う。うーむ

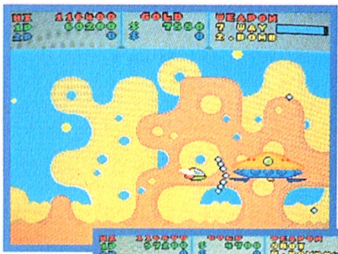


▲あと1個。ここまできてよけそこない、なんてことのないよーに

初心者のための STAGE3・ラデューン

ここの必需品は7ウェイ。基地のパタトーンはノーマルだと40発いるし、エムエフみたいな10機編隊(とーぜん編隊のしめる面積が大きい。7ウェイでさっさとかたづけないと、突っ込む恐れが……)はいるし、ぜったい7ウェイがほしいステージなんだ。

ボスはコパビーチ。弱点は9本のビーム砲。前からショットで攻撃、なんて愚の骨頂! 左斜め上からツインボムで一つずつ、つぶしていくのだ。ここにいれば、ビームに当る心配もないし。お金に余裕があるよーなら、ヘビーボム! これを使えば1発で倒せる。



◀パタートンも、なかなかカタい! ツインボムでセコセコ狙うよりも、7ウェイでサクサクと行こう!! お金が十分にあるんなら……



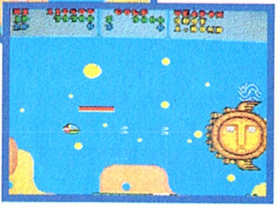
◀コパビーチは、左ななめ上から、ボムでビーム砲を狙えばOK! タバスコーダのボス、ボランダよりラクに倒せるぞ



▶このヤローが、団体さんで出現するエムエフ。注意!!



▶ヘビーボム1発でもOK。羽の下まで潜り込まないと、失敗だけど……

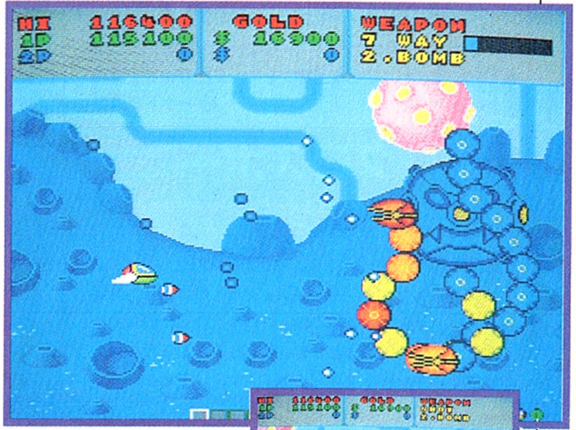


▲真正面から撃ち合う時は、ビームに十分注意してね

初心者のための STAGE4・ドリミッカ

ここで必要な装備は、連射があるならノーマルで十分。ないキミは7ウェイかレーザー。ドリンガは、全部地面にへバリついてるので、地面を歩きながら連射すればオシマイ。地面にいればザコもほとんど気にならない。ボスと対決する前に7ウェイと、お金に余裕があるならスマートボムを買おう。それから、そろそろビッグウイングじゃキツくなるころ、かな。

ボスのクラブンガーはなかなかの強敵だぞ。触手とタマをよけまくりながら、触手を連射。なんだけど、コイツのタマは、多いし速いしで、大変なんだよね。スマートボムがあれば、楽なんだけどね。



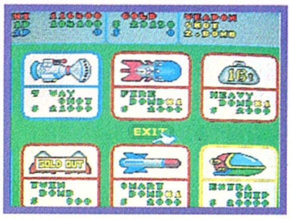
▶連射パッドがあれば、特別な装備はなくてもだいじょーぶ。連射しながら、地面を歩いて行こう



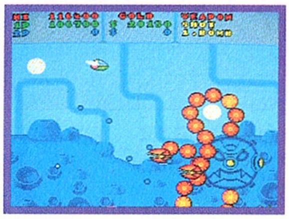
▶連射がなけりゃ、毎度おなじみ7ウェイ…は高いから、レーザーでいいかな?



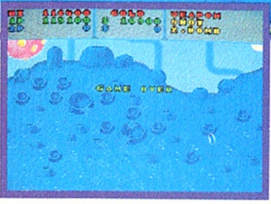
▶ここでも基本的には7ウェイ連射なのだ。7ウェイはつよぉーい味方なのだ。もうちっと、安きゃなぁ…



▶お金に余裕があれば、クラブンガーとの闘いに備え、スマートボムを買っとこう



▶スマートボムなら、1発でこのとおり。これなら楽勝……かな?

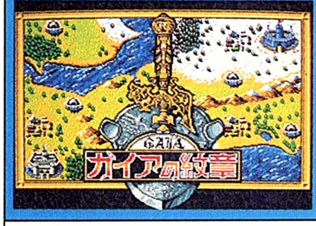


▲わっはっはっは! だから、私は初心者なんだってっば!!

©1986 SEGA ©1988 NEC AVENUE

ガイアの紋章

文／ターミネーター辻



■NCS
■9月23日発売
■¥5500

ファンタジーSLGでは1番だ！

このゲームはPCエンジン初の本格的SLGだ。元はパソコンのゲームなんだよ。これはオイラもやってたんだけど、エンジン版には場を盛り上げる、なかなかヨイ出来の音楽がついてたので、ついつい最後までプレイしてしまった。つまり、おもしろくって、けっこうハマるファンタジーSLGというわけだね。最初は簡単、進むにつれて難しくなっていく、という形式なので、知らず知らずの内に上達するのもいいね。これからも、NCSさんには、おもしろいソフトを出し続けてもらいたいもんです。

ライトサイド全ユニット表

ここにあげたのは、キャンペーンモードで使用するユニットだ。他にも戦車などのユニットもあるけどキャンペーンでは使用しないので省略した。表の反撃は反撃能力、飛行は地形無視、→対応するダークサイド側のユニットを示している。

ライトロード



攻撃力3	耐久力8	陸上
射程4	移動力2	反撃

ライト側の王族だ。攻撃力もあるし、耐久力もあるけど、ポイントが17と高いので、そうやすやすと使えるモノではない。射程が長いのでドラゴンナイトのアッパーバージョンとして使おう。　→ダークロード

グランディーノ



攻撃力3	耐久力8	陸上
射程2	移動力2	

初盤での後押し部隊だね。射程が2あるので、ライトナイトの後ろに付ける、などの使用法がいいだろう。反撃能力がないので、直接前線に出すのは考えものだね。ポイントは8とちょっと高めだ。　→ボーンディーノ

ファルコンナイト



攻撃力2	耐久力2	航空
射程1	移動力5	飛行

攻撃力は少ないが、飛べるので障害物は関係ないという利点がある。海とか、山だらけのマップで有効だろう。ただ、耐久力がないので、単なるカベとして使う場合もあるだろう。ポイントは2だ。　→ウイングナイト

ライトナイト



攻撃力2	耐久力4	陸上
射程1	移動力3	

陸上でのファルコンナイトのようなもの。耐久力が4、移動力が3もあって、ポイントが2というのは安いね。序盤戦では活躍するが、いかんせん反撃能力がないのがタマにキズといったところだ。　→ダークナイト

ファイター



攻撃力1	耐久力2	陸上
射程1	移動力2	反撃

耐久力が2ということは、攻撃力2をマトモにくらうとイッパツで消滅してしまうということだ。というわけでポイントがあまったら使う、というユニットだね。反撃があるのが唯一の救いだろう。　→バーサーカー

アーチャー



攻撃力1	耐久力1	陸上
射程3	移動力2	城壁侵入

主に城塞などの守りに使用するユニット。城壁に乗れるので、そこから射程3を生かした攻撃をすればいいでしょ。攻撃力1がガンだけど。ポイント1で使えるので、あまりポイントを使えばいいね。　→ガナー・ウルフ

ホワイトドラゴン



攻撃力12	耐久力40	航空
射程2	移動力4	飛行

これが最強のユニットである。しかし255ポイントもかかるので、後半のマップにならないと使えないだろう。さすがに強くて、どんな部隊でも1～2回の攻撃で消滅させるぞ。　→ダークドラゴン

アーマーナイト



攻撃力2	耐久力6	陸上
射程1	移動力2	反撃

陸上部隊では、ライトロードについで使えるユニットなんじゃないかな。特に序盤戦の勝敗はこいつの働きにかかっているといっていいだろう。反撃能力を生かした攻撃をするように。ポイント3。　→ダーク・アーマー

ドラゴンナイト



攻撃力2	耐久力5	航空
射程2	移動力5	飛行

中盤のカナメとなるユニットである。飛行できるので障害物を気にしなくていいし、大量に作って敵1ユニットを集中攻撃するのにもってこいなのだ。敵のワイバーンも強敵となるぞ。ポイントは5だ。　→ワイバーン

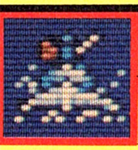
クロスボー



攻撃力2	耐久力1	陸上
射程5	移動力1	

アーチャーのアッパーバージョンって感じだね。射程が長くて、攻撃力が2あるのはいいんだけど、耐久力が1だと、攻撃されたらおしまいということ。これも後方支援に使うしかないようだ。ポイント3。→カタパルト

アクアファイター



攻撃力1	耐久力1	水、陸上
射程1	移動力2	反撃

水陸両用のユニットだ。水上のファイターって感じだけど、耐久力が1では、せっかくの反撃もほとんど役にたたない。ポイントは1だけど、使うだけムダかもしれないね。　→半魚人

タートルナイト



攻撃力1	耐久力10	水、陸上
射程1	移動力1	

これも水陸両用だ。耐久力が10と多いので、敵の注意を引きつける役目をさせるのが一番だろう。ポイントも2と手ごろだしね。唯一の欠点は足がトロイ事だろうか。カメだからしょうがないけど。　→キングロブスター？

アクアナイト



攻撃力2	耐久力4	水上
射程1	移動力3	

水上のみでつかえるユニット。パラメータだけ見ると、水上のライトナイトといったところだろう。ポイントも2だしね。水上部隊ではガレーシップについで使えるユニットだろう。　→グレート・イール

ガレーシップ



攻撃力2	耐久力6	水上
射程4	移動力2	

ポイント5もかかるけど、耐久力6と射程4が魅力だね。水上でのマップではこれとワイバーンをうまく使っていけばいいだろう。射程が長いんだから後方から攻撃させろよっ！　→クラーケン

シビリアン



攻撃力0	耐久力1	陸上
射程1	移動力2	

ポイント3かかるけど、これを何に使うかよくわからんのです。一説によると、これを守り抜くとポイントが上がるらしいんですが確認してません。序盤じゃあ使えるわけないしねえ。　→ゾンビ？

キャンペーンモードを勝ち進め!!

ダメージなく、規定ターン内に終わること!

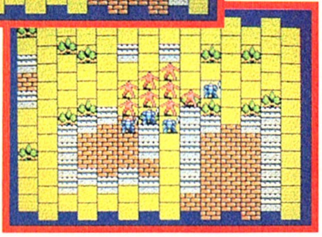
それでは今回のメイン、キャンペーンモードの戦い方にいきましょうか。キャンペーンでは、1回の戦闘が終了すると、その戦闘結果によってもらえるポイントが上下するようになってるんだ。ポイントを多くもらえば、次の戦いが有利になって、次も多くもらえるというしくみ。その結果の判定となる要素は、規定ターンとダメージとなっている。規定のターン内に戦闘を終了しなければ、ターンポイントが下がり、ダメージが大きいと、ポイントが下がるという事なのですよ。つまり、ポイントをかせぐには、ダメージ受けて消滅させられそうな部隊は撤退させて、規定ターンよりも少ないターンで終了させればいいわけだ。これは魔法が効くかどうかにもかかっているんだけどね。あとは、何回もプレイして、ポイントをできるだけ高くして、次のマップに行くことだろう。この積み重ねが中盤以降役にたつ。ダーク側よりも優秀なユニットで戦えばそれだけポイントを高くすることができるってもんだ。1回プレイしてそのまま進んでいってはダメだよ。あと、こちらの魔法が使用できなかったら、リセットして最初から始めるようにしようぜ。

じょしょう

最初のマップはポイント12から。ここで使用するユニットはアーマーナイト4体、魔法は技を使用しよう。ゾンビ20体は、通常攻撃ではとても8ターン内に攻撃できる数ではない。そこで反撃能力を生かすのだ。反撃できるということは、敵のターンでも攻撃を仕掛けられれば攻撃できるということ。アーマーナイトならほぼ1撃で倒せるぞ。そのためにも、敵には加速の魔法を使ってもらいたいもんだ。ノーマルだと、敵に接触するだけで数ターン使ってしまうし、攻撃してくるゾンビも限られちゃうからね。目標は6ターン終了、ポイント25だ!



◀ここでの魔法は、このパターンが1番効率よく戦える



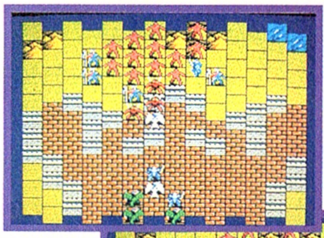
▶これでほぼゾンビを包囲した。後は逃さないようにするだけだ!



▲1体やられたので、ダーク側に3ポイント取られてしまった。理想は、20対0で、ターンポイントが4以上だろう

アグルのゆうしたち

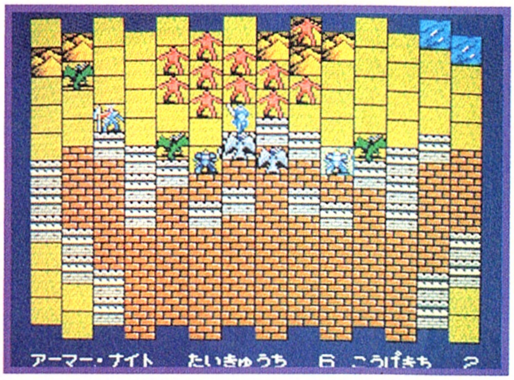
ここは城壁がある。有利かに見えるけど、こんな城壁ジャマ以外のなにものでもない。アーマーナイトでは、敵に接触するのに時間がかかるので、ドラゴンナイトとファルコンナイトで先に攻撃させるようにしよう。魔法はチカラね。敵が時空を選べばラッキー、チカラだったらすなおにリセットしてパスワードを入れなおした方がいいだろう。バーサーカーは反撃してくるので、ドラゴンナイトで攻撃すればいいね。ガナーウルフはファルコンで。チカラがうまく作用してくれれば簡単に撃破できる。最短は6ターンかな。8ターン、39ポイントを目指そう!



◀ファルコンナイトで、敵の戦闘にいるガナーウルフ2匹を始末する



▶バーサーカーは反撃能力があるので、ドラゴンナイトで攻撃しよう



▲残る主な敵はダークナイトだけだ。これはアーマーナイトなどに任せて、ドラゴンは残ったゾンビを始末することに専念しよう

ブラッディ・ブリッジ

ここはなにを使うか悩むところだね。ガレーシップ3隻に、ドラゴンナイト3ユニット、あとはアーマーナイトを2体+クロスボーってところかな。魔法はわざか、根性があるならいなずまでもいいだろう。敵がもやをしかけてきたら、リセットした方がいい。戦闘になったら、まずボーンディーノをドラゴンナイトとガレーシップで攻撃する。アーマーナイトは橋へ、クロスボーはちょっと前進して、半魚人を消滅させよう。ボーンディーノは確実に消滅させろよ。逃げたユニットは得点にならないからね。目標は6ターン、59ポイントだ。



◀ボーンディーノへの攻撃はシップとドラゴンナイト1体が受け持とう



▶キングロブスターは簡単に倒せるので、近くにくるまでほっておこう



▲ツメの段階では、味方部隊の破壊に注意しよう。特にアーマーナイトの耐久力に注意すること。危なかったら引っ込めろよ!

©NCS 1988

神武伝承 —YAKSA—

文／ハルク



■ビッグクラブ
■12月発売予定
■価格未定

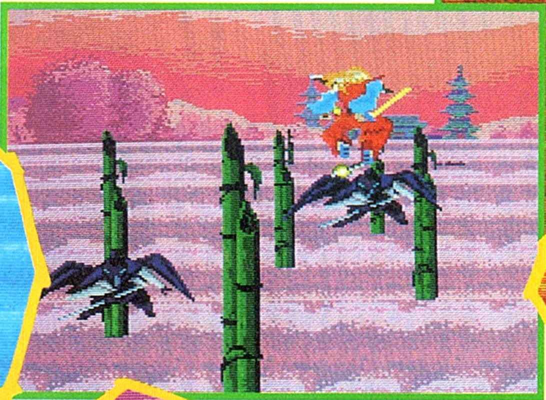
バリバリの3Dシューティングなのだ

パソコン版にも「ＹＡＫＳＡ」っていうゲームがあるけど、このＰＣエンジン版とは全く別のゲームと考えたほうがいい。基本的な舞台設定、ストーリーは同じなんだけど、ゲームの性格が全然ちがうんだ。ＰＣエンジン版の方は、もうバリバリの３Ｄシューティングゲーム、あのスペースハリアー君もあおくなるという大迫力！　発売は12月の予定ってことで、今回は最新の開発バージョンの画面を紹介するぞ。それにしても、ＰＣエンジンに参入するメーカーもう少し増えないかな〜。

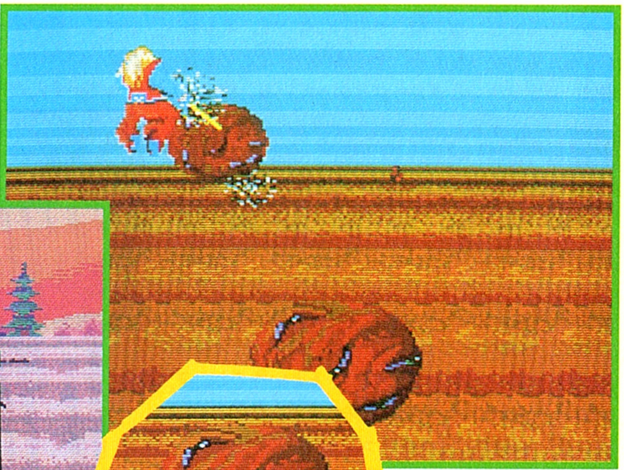
斬れ！九条院伊織　唸れ！神武聖剣

時は戦国時代。
信長によって解かれた魔空泉の封印。
地上への悪鬼の再来。
信長による大規模な夜叉狩りが始まる。
ここに千数百年前の魔界と地上界との戦いが再開された。
永き眠りより目覚めよ！天界の秘剣・神武聖剣。
斬れ！最後の夜叉・九条院伊織。
高野に幽閉されたもう一人の夜叉・最空を救え！
………
と、いうのが一応のストーリー。なんだかよくわかんないんだけど、要するにプレイヤーは主人公九条院伊織となって、行く手に現れる化物をバッタバッタと薙ぎ倒していけばいいわけね。

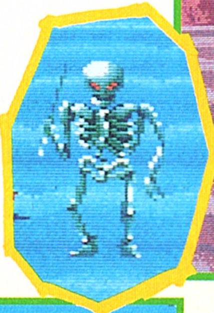
現在ゲーム開発中、ということで、今回は全７ステージのうち３ステージ分しか紹介できなかったけど、そのグラフィック、ダイナミックでスピーディーなゲーム展開は、なかなか期待できるぞ。３Ｄシューティングファンは、要チェック！　なのだ。



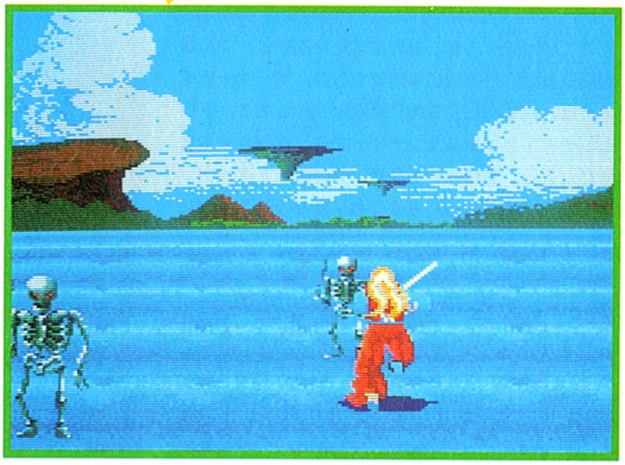
▼第１のステージはどことなく京都っぽい。敵キャラは京都名物(？)カラス天狗なのだ



▶いちばん３Ｄっぽいのが第２のステージ。出現してるモンスターは、にくめだ

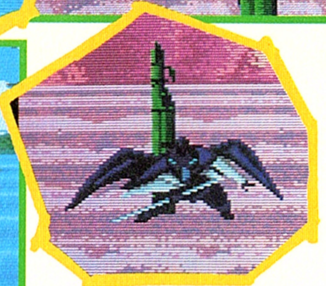






▼青い空に浮遊島、第３のステージはなんとなく宇宙っぽい。浮遊島の上からさらにジャンプもできるぞ

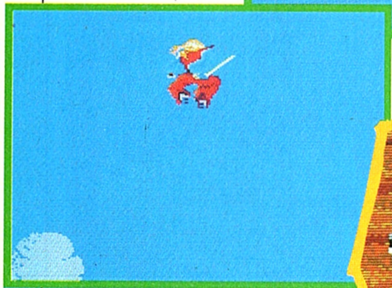




▼龍王剣は竜巻を巻き起こす強力アイテム

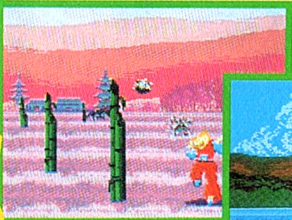
◀日本的(?)なキャラクターがとってもユニーク





▲▶▼これがスーパージャンプなのだ。なんと地平線の見えない位置まで跳んでしまうのだよ。う〜ん、ダイナミック！

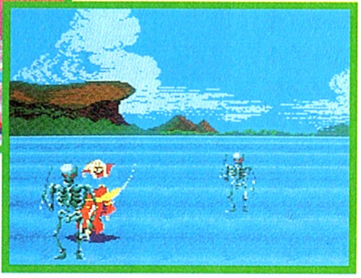




◀妖刀村雨、完成バージョンではもっとパワフルなグラフィクになる



▶強力な武器でバシバシとプレイするのがシューティング。お地蔵さんを取るとパワーアップだ！



▶コレが画期的フリーフォワードシステム!?　キャラが後ろ向きに(？)、プレイヤーに向かって走るのだ

©ウルフチーム／ビッグクラブ

SPECIAL

HOT NEWS ホットニュース

定吉七番 秀吉の黄金

■ハドソン
■11月18日発売
■¥4900

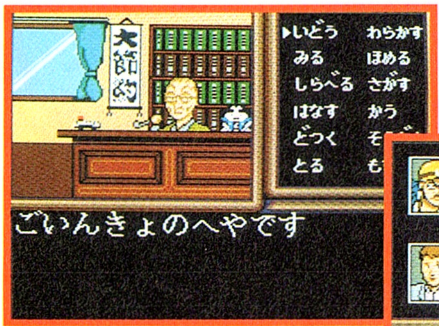


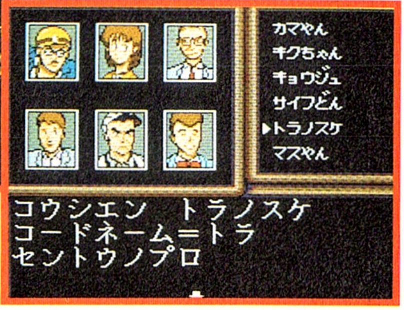
日本一のオチャラケAVG登場！

エンジン初のＡＶＧは、ギャグ満載のお笑いソフトだ。原作は東郷隆。現在、定吉シリーズの文庫本が４冊発売されてるけど、今回のストーリーはゲーム用オリジナル。しかもキャラデザが、あの『県立地球防衛軍』の安永航一郎ときたもんだ。こりゃ、楽しみだ！

主人公の定吉ってのは、大阪商工会議所秘密会所の丁稚どん。秘密会所は御隠居、大番頭、小番頭、丁稚と昔ながらの組織構成。中でも〝非合法情報部員〟のコードネームが定吉なのだ。

しかも、それに続く一ケタの番号は、関西人のためなら殺人も許される〝殺しの許可証〟なんだぜ。定吉七番は、その中でも腕っこきで、「世界で最も危険な丁稚」と呼ばれているのだ。この関西人のための秘密会所と敵対関係にあるのがＮＡＴＴＯ（本部は関東か？）とゆー秘密結社。定吉七番とＮＡＴＴＯの壮絶(？)な戦いが、今、始まる！　のだ。





▲大阪商工会議所秘密会所のボス、御隠居。彼から司令を受けるのだ

▶これが定吉の仲間たち。まずはコイツらを探し出さなきゃいけない

舞台は浪速！ 関西人有利か？

ゲームの序盤の舞台は〝花の浪速〟、やっぱ、関西人の方が有利かなって気もするけど。とにかく、大阪を動き回り、仲間を探し、ＮＡＴＴＯに奪われた「太閤さんのかくし黄金」の秘密が書かれた古文書を取り返すことが、最初の目的なのだ。最初……そう舞台は〝東京〟に移るんだね。

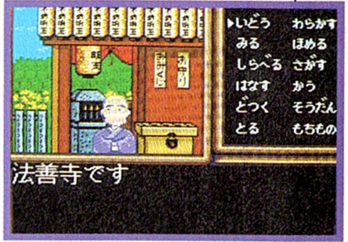
それにしても、コマンドも会話も大阪弁、方言ＡＶＧってのはユニークだね。大阪弁とギャグは、よく似合う！

ちなみに定吉七番の本名は安井友和。岩園流小具足組打術免許皆伝。チャームポイントは右後頭部の10円ハゲ。うーん、お・ち・ゃ・め♥





◀通天閣には、ビリケンさんとカマさんが、定吉を待っている







▶吹けば飛ぶよ……。大阪といえば、やっぱ坂田名人だね

▲ここは〝食い倒れ横町〟。たこ焼き、あるかな？

▲こいさんはいないのかな？ そーいえば、定吉どんは包丁を持ってるなぁ

◀迷宮のような地下街で有名な梅田。ここの地下街では、年に数人の行方不明者が……じょーだんだってば！

PAD＆CARDの エンジン地獄耳｜もういくつ寝ると～♬ CD-ROMの発売日は……

PAD いやぁ、どうもお久しぶりでした。最近でてこないのでどうしたんだ！　という声を頂きましたが、まぁいろいろありまして……。

CARD はっきり言って、ネタがなかっただけだったりするんだけどさ。ま、それはおいといて、今回はＮＥＣの内覧会に行ってきたので、その報告をいたしましょう。

PAD それにしてもＣＤ－ＲＯＭのゲームが出品されてなかったのにはがっかりしたよな。

CARD まぁ、一応ビデオとデモ用のジライヤはあったけど……。どうやらＣＤ－ＲＯＭソフトの制作は難行してるみたいだね。

PAD そうそう、それで、プレイヤーの発売も12月になるらしい…。どうなるにしても早く価格と発売日を発表して欲しいよねぇ。

CARD ま、ＮＥＣだからしょうがないか…。その他はこれといったものがなかったなあ。あ、そうそう、ダンジョンエクスプローラーのデキが一段と良くなってたみたいだね。

PAD うん、キャラの動きも良くなったし、多人数でプレイすれば燃えるんじゃないかな。ただ、１人プレイだと、難しすぎて進めない、というのをなんとかしてほしいけど。

CARD それから、ハニーインザスカイはなんとハニワが主人公のシューティグ。ビジランテ、ダライアス、ネクタリスなんてところが来春には発売されるし、ＣＤソフトではアイドルものが登場する。こりゃ、来年が楽しみだわ…ちょっと気が早いかな。



▲これがＰＣ版ビジランテの画面なのだ



▲ジライヤもだいぶ完成に近づいてきた



▲ネクタリスはシミュレーションゲームだ

©1988 HUDSON SOFT

オリンピックに負けないフライデースペシャル!!

FRIDAY SPECIAL







フライデースペシャル⑰

イース
必勝ガイドブック

発売中!! 定価380円

大型見開きマップと完璧詳細レポートが君の冒険をバックアップ! この本なくして、イースの謎は解けない!

フライデースペシャル⑱

コナミックスポーツ イン ソウル
完全必勝本

9月中旬発売予定 定価380円

いま、ソウルが熱い! 参加全14種目完全テクガイドで、君もオリンピックの感動を実体験! 日本選手の活躍を期待して、ガンバレ! ガンバレ

フライデースペシャル⑲

大戦略
完全必勝本

9月30日発売予定 定価380円

誰にでもわかるシミュレーション大解説。大きなマップと小さなマップを駆使し、大局と局所を同時に押さえながら、勝つ方法を伝授!



フライデースペシャル⑯

ファミコンウォーズ
完全必勝本

定価380円

仮想境界線を設定し、さらに攻防点を想定。勝利へ導く攻略法を徹底的にシミュレート!



フライデースペシャル⑮

ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者
完全必勝本

定価380円

読むほどに戦慄するヒッチコック方式。ひとめでわかる不審度チェック。前編・後編一挙掲載。



フライデースペシャル⑭

リサの妖精伝説
必勝ファンブック

定価380円

リサが直接きみにアドバイス。リサのアイドルポーズ写真や魅力のイメージイラストもいっぱい、特大ピンナップ付。



フライデースペシャル⑬

究極ハリキリスタジアム
完全必勝本

定価380円

全チーム全選手名鑑収録。きみの理想のチームをつくるための養成チャートもバッチリ!

VOW MEGA·MIX!!?

バウッ・メガ・ミックス!!?

月刊宝島からとびだした超おもしろ企画！豪華執筆陣が総力を結集しまくって特大判で登場！

笑う門には福きたる！

しりあがり寿、竹中直人、相原コージ、野沢直子、いとうせいこう、カールスモーキー石井、なんきん、デーモン小暮、桜沢エリカ、ジャガー、中島らも、パッパラー河合、うのせけんいち、景山民夫、タイニイ・パンクス、他大挙執筆陣登場!!



発売中!!

定価980円

大阪呑気の真実を伝える



定価1300円

画期的事典!!

話題騒然!!

発売中!!

おおさかのんきだいじてん

大阪呑気大事典

大阪オールスターズ編著

遂に出た!!大阪の呑気の英知を結集して贈る本格的大事典。元気な呑気、あかるい呑気、希望の呑気、あらゆる呑気がここにある。収録項目六六〇余！挿絵三二〇余点！超豪華執筆陣!!大阪の森羅万象ここにあり！

NIPPONアイドル探偵団

'88アイドル1000人データ・ブック

T.P.ランキング編集部編

これ一冊できみのアイドル情報は完璧！さらにアイドルをいろんな基準でランクづけ。きみのアイドルは何位に入ってるかな？

9月下旬発売予定 予価1000円





入試英語ここまで

代々木ゼミナール講師副島隆彦著

これだけわかれば偏差値50が60になる

入試英語の骨格を出題者の意図もろとも明らかにする掟破りのお助け本

予価860円

上巻・下巻 9月下旬発売予定



借りて損なし絶品洋画700本

このビデオを見ろ！

面白さ120%保証のビデオだけを厳選！

発売中!! 定価1000円

JICC出版局

読者プレゼント NO.1

SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント

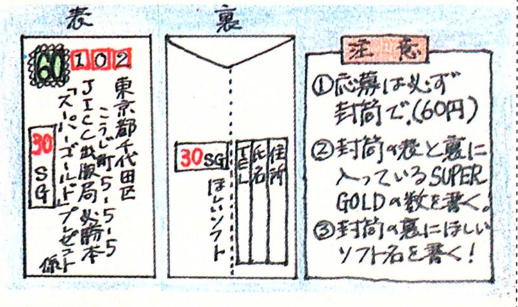


「テレネット・コレクション」(キングレコード)



応募方法

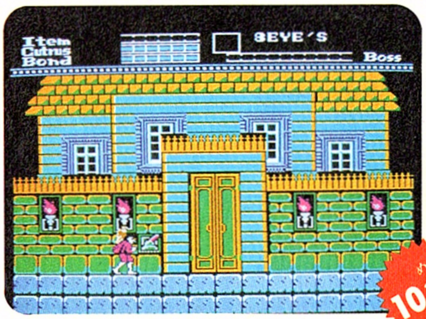
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは10月7日(金)当日消印有効。発表はVol.23の予定です。



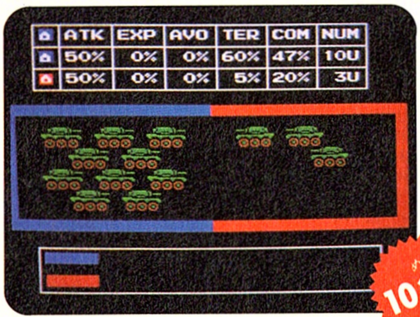


読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

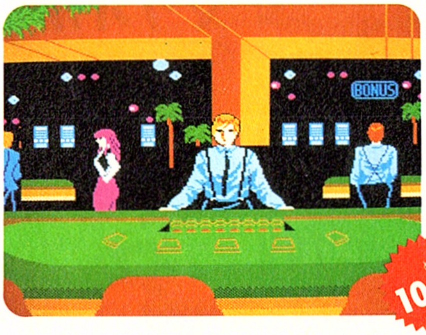
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの１票にもなるからドンドン応募してね。



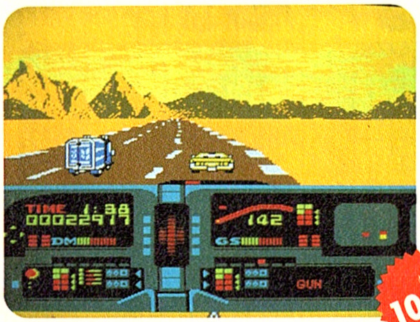
①エイト・アイズ（セタ） 10名



②大戦略（ボーステック） 10名



③ビバラスベガス（エピックソニー） 10名



④ナイトライダー（パックインビデオ） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、10月７日㊎当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、11月18日㊎発売のVol.23のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.15 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

岩手県・山形正也　秋田県・広岡道朋　茨城県・田村順平　群馬県・田代行文　千葉県・大場久哉　東京都・本橋良春　富山県・曽根幸雄　山梨県・村田春美　岐阜県・浅田悟　愛知県・城山卓也　京都府・根本敏男　兵庫県・島田拓　和歌山県・原沢明彦　島根県・川原田真二　広島県・野田太郎　山口県・山本文二　香川県・尾田孝治　福岡県・島原幹也　大分県・高原南　他20名

★ほしいソフト２本

青森県・木田実　秋田県・田山堅太郎　福島県・西田豊　群馬県・来宮広久　千葉県・本木勝安　東京都・沢原弘　神奈川県・谷村慎二　石川県・宮田泰史　山梨県・井原龍史　静岡県・野村順二　三重県・松村勇一　京都府・森口博　大阪府・河向仁美　和歌山県・松岡修治　岡山県・石川雄作　山口県・川村道也　愛媛県・上田剛生　福岡県・山上龍也　熊本県・東藤晴彦　鹿児島県・辻普介　他60名

★ほしいソフト３本

北海道・転石亨　山形県・崎本良二　栃木県・井松宏　崎玉県・原町大助　東京都・安藤雅晴　新潟県・青島政臣　長野県・大谷直人　静岡県・家田彰　愛知県・梅ヶ丘道仁　滋賀県・畑田理介　京都府・川広向　大阪府・根田実　奈良県・月原健文　鳥取県・永田康継　広島県・中村雄二　徳島県・瀬川弘秀　高知県・広谷隆　佐賀県・津村エリカ　長崎県・南昭信　宮崎県・内藤洋一　他30名

★クイックライフラジコンカー

東京都・嶋大作

アンケート・ハガキ・プレゼント

①レインボーアイランド

秋田県・田所大　栃木県・桐原章男　東京都・藤島真　富山県・邱清元　岐阜県・江森文久　京都府・大崎満久　奈良県・東田慎二　広島県・佐原直樹　福岡県・宇野修司　宮崎県・中本真実

②熱血高校ドッジボール部

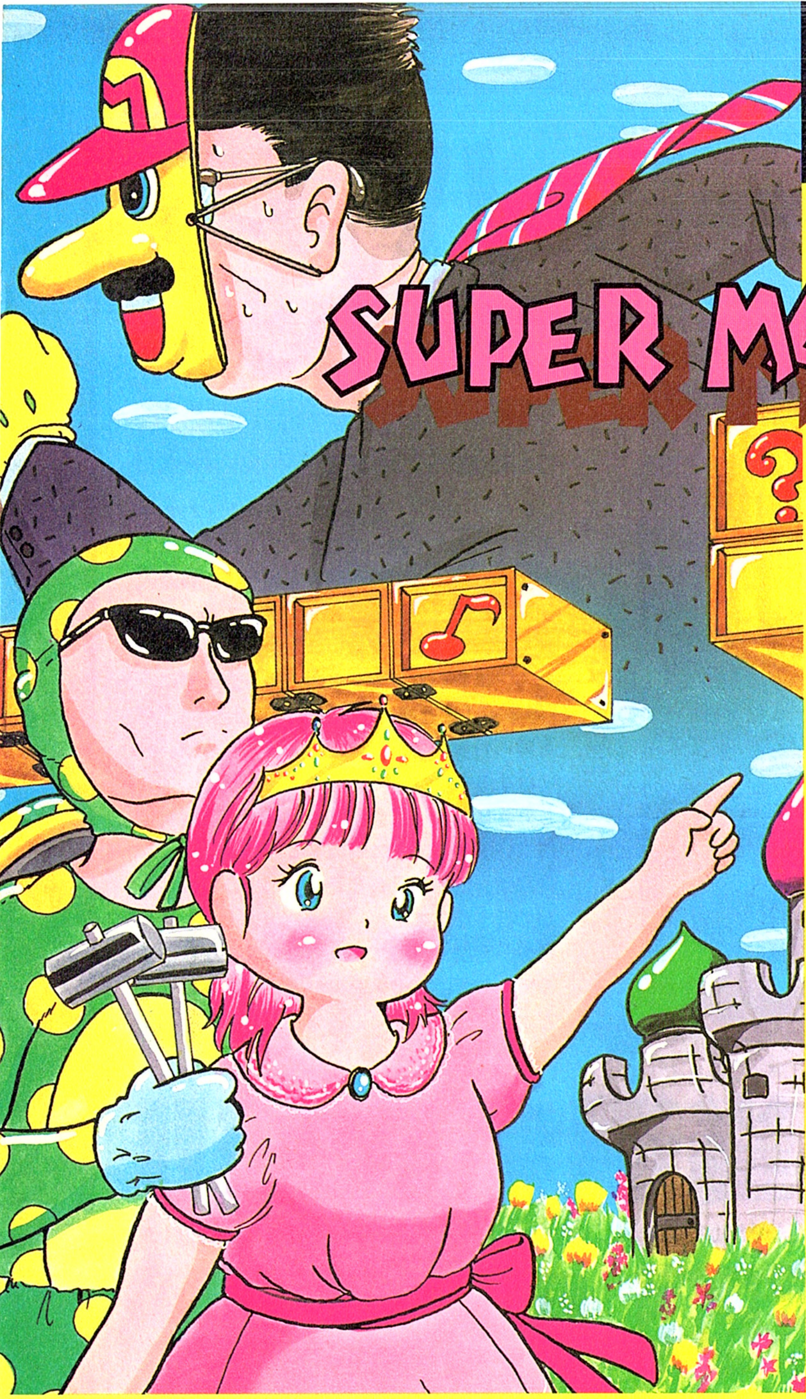
北海道・山科景太　崎玉県・田沢みのり　神奈川県・岩崎達司　新潟県・栗原昤一　愛知県・金山龍正　大阪府・西洗明日香　島根県・波照間元　香川県・岡安茂則　長崎県・鈴木正平　鹿児島県・原順二

③三国志 中原の覇者

群馬県・郷田善司　千葉県・井田三千綱　東京都・池ヶ谷龍　石川県・吉川実　静岡県・倉田平夫　三重県・原田京一　京都府・石倉高明　和歌山県・見岳良二　岡山県・秋山丈二　熊本県・大橋利男

④ヒットラーの復活

福島県・田嶋慎悟　茨城県・川田篤　新潟県・古沢健志　山梨県・原弘之　滋賀県・谷口紀久　奈良県・本田朝吉　広島県・大川英樹　山口県・島原賢太　佐賀県・津島要一　宮崎県・川井広之



発売直前集中連載 1

SUPER MARIO BROS. 3™

スーパーマリオブラザーズ3の発売日と値段も、正式に決まって、読者のみんなもカレンダーに赤エンピツでマルをつけたり、発売日に手に入れるためにおこずかいを貯めていることと思う。そういうキミたちにささげる発売直前集中連載、その1だ！

■任天堂■10月23日発売■¥6500■カセット(2M+1M)

マリオができるアクション

走る



今までのスーパーマリオと同じく、✚の左右でマリオは歩く。そしてBボタンを押しながら移動させればマリオはスタタタと走り出すんだ！　マリオの基本になる動きだね、ウン

泳ぐ



水中にはいれば、当然マリオは泳ぎだす。Aボタンを押すと、前へ上へと進んでいく。これもスーパーマリオ1、2のときと同じだね。水中に入ったときの水しぶきが、とてもカワイイ

ジャンプ



Aボタンを押してジャンプ！　ジャンプをするコトによって、隠されていたコインやキノコを見つけたり、ノコノコをけっとばしたりできるんだね。長くAボタンを押すほど高く飛べるよ

すべる



坂道をツツーッとすべり落ちていくマリオ。これは前のスーパーマリオにはなかったアクションだ。坂をすべっているときは、敵キャラクターたちをはねとばすコトができるよ！　へへ

持つ



ジャンプでひっくり返したノコノコは、Bボタンで持つことができちゃうよ。持ったノコノコを、好きな場所に運んでいって投げよう。夢工場ドキドキパニック的なアクションだ！

飛ぶ



しっぽマリオになったとき、Bボタンを押して走ると、画面下のパワーメーターが上がっていく。メーターがいっぱいになったら、マリオはAボタンを連打して、フワフワと空を飛べるゾ

スーパーマリオ3では、マリオのアクションの幅が大きく広がっている。✚とA、Bボタンの操作だけで、マリオにさまざまな動きをさせるコトができるんだ。上の6つのアクションだけでなく、空中で回転してスクリューアタックをしたり、いろいろなモノに変身したりしてボクたちを楽しませてくれるよ！



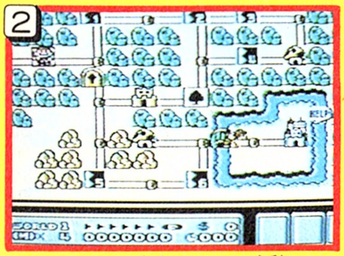
マリオからのメッセージ

やァ！　みんな元気にしてるカナ？　ボクだ、マリオだよ。そうそう、ボクの近況をお知らせしよう。最近のボクは、10月のスーパーマリオ3に出演するための、オヒゲの手入れに、毎日余念がないよ。これでも一応スーパースターだからね。でもスターもこれでナカナカ大変だ。毎朝と夕方に麻の上を跳んで、本番に備えてジャンプ力をつけているんだぜ。まるでニンジャの修業みたいだろ？　それと握力を鍛えるのに、いつも手の平のなかで、クルミをゴリゴリやっている。これは、キノコをガッチリ掴みとるための大事な練習だ。まいるね。ほかにも洗面器の水に顔をつけて息を止める、なんて泳ぐための練習も、やんなきゃなんないし、ノコノコを何10匹蹴とばしても大丈夫なように、安全靴をよくみがいておかなくてはいけない。こんなつらい練習も、キミたちマリオファンの声援があるから、ヤル気がでるんだ。ボクがジジィになるまで、ずっーと応援してくれよ！　じゃ、また！

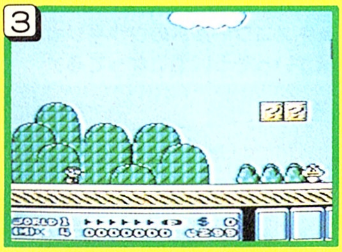
スーパーマリオ3のプレイ再現フィルム！

1

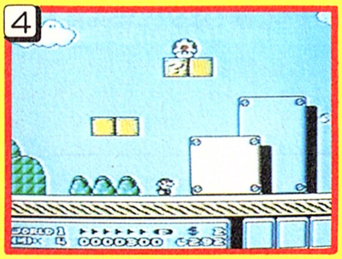

▲タイトル画面。1人プレイならマリオが、2人プレイならマリオとルイージで、ゲームが始まるよ。では、スタート！

2


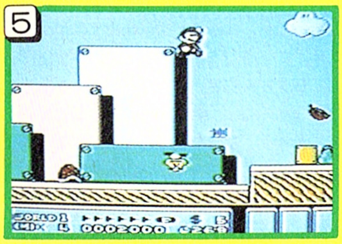
▲まず、マップ画面のスタート地点から、1面へ移動。Aボタンを押すとアクション面に切り換わるんだ。レッツゴー！

3


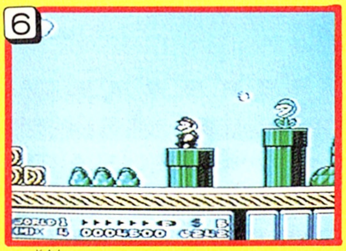
▲第1面のスタート地点。向こうからクリボーが1匹、タラタラと歩いてきたぞ。さっそく踏んずけて100点イタダキ！

4


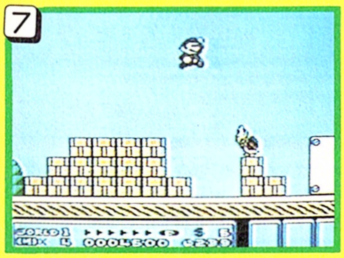
▲それから少し進むと、いくつかのブロックがあった。叩きまくってみると、あったあった、キノコだ！ 大きくなるぞー！

5


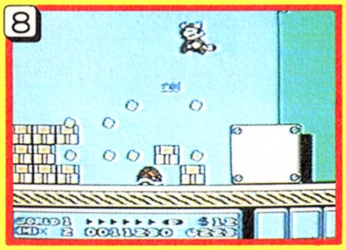
▲大きなマリオになってさらに進むと、地面に置かれたブロックを発見。ノコノコを蹴とばしてみると、アリャリャはっぱが！

6


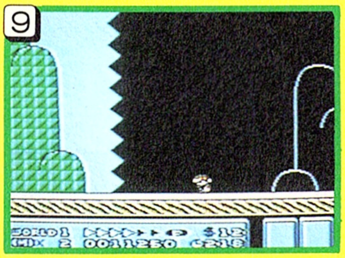
▲土管のなかからパックンフラワーがでているぞ。なんとコイツは火を吹いてきた！ アチアチ！ 君子危うきに近寄らずだ

7


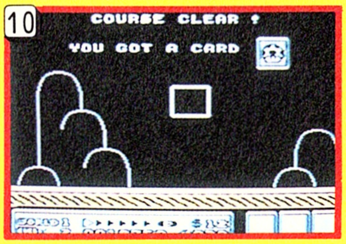
▲地面に山ほど積まれたブロックがあった。そのそばに、なぜか1匹のノコノコがウロウロしている。なにかあるナ……

8


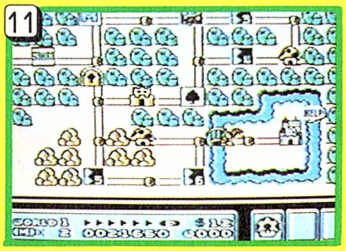
▲ノコノコを蹴とばしたら、なーんとノコノコは、地面のブロックに激突！ 次々とブロックを崩し始めた。スゴイ迫力

9


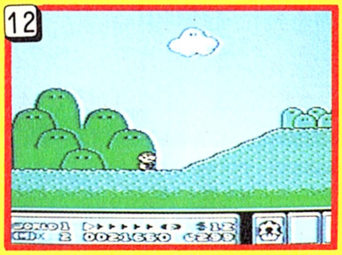
▲どんどん進んでいくと、急に夜になってしまった。どうしょう、なにかとてつもなく強い敵でもいるのかしら…… コワイ

10


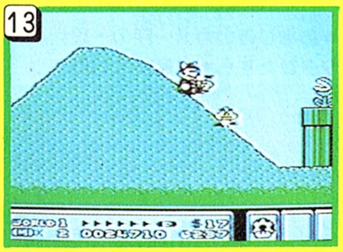
▲……と思ったら、なんでもない。第1面のゴールだった。ジャンプでカードを取って面クリアー。カードは3枚集めると1UP

11


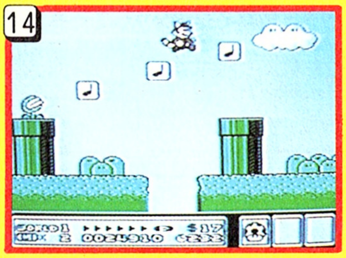
▲ふたたびマップ画面に帰ってきたよ。クリアーした第1面には、マリオのⓂのマークが。では次は第2面に進もうか！

12


▲第2面のスタート地点。アレレレ、道が坂になってるぞ。第2面は坂道の多いところらしい。地面の緑色が目にしみるぜ

13


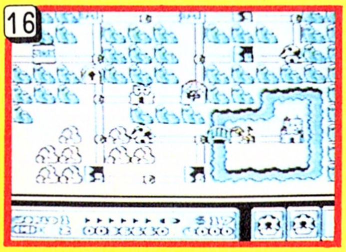
▲坂道で✚を下に入れてみる！ マリオは坂道をツツツーッとすべっていき、歩いてきたクリボーたちをはねとばした！

14


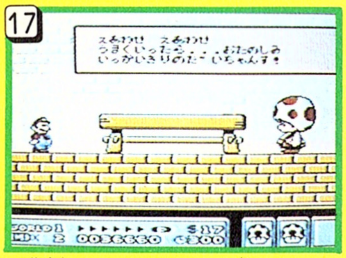
▲オンプブロックを発見。このブロックは乗るとバネのように、ポヨヨンとマリオをはねさせるジャンプ台のようなモノだ！

15

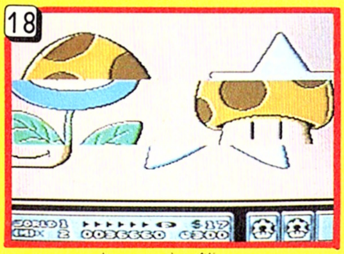

▲やっとこ、第2面をクリアー。少し難かしかったかな。カードが2枚そろったよ！ しかも同じキノピオのカード。嬉しいな

16


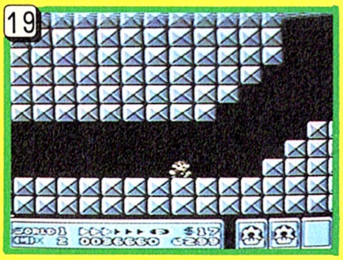
▲マップ画面に、スペードのマークがあるんだ。ここは別に寄らなくてもいいところらしいんだけど、気になるんだよねー

17


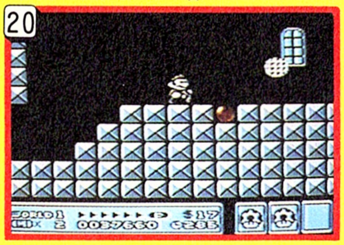
▲結局、スペードのパネルに行ってみた。そこには、キノピオがいて、絵合わせゲームをやりませんかと誘ってきた。やろう！

18


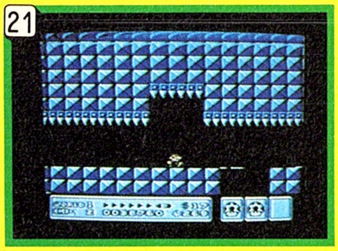
▲みっつに分かれた絵が流れている。タイミングをみてボタンを押して、絵を合わせよう。うまく合えばマリオが増える！

19


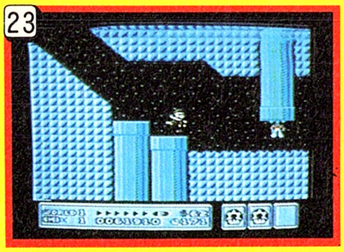
▲第3面、第4面は別に通らなくても、子クッパのところまで行けるようだ。そこで第3、4面はとばして砦に入ったのだった

20


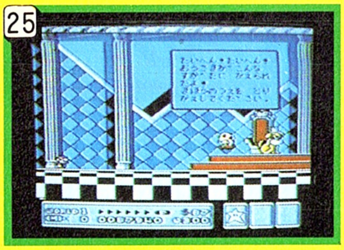
▲砦のなかは暗い。赤いタマのまわりを白いタマがぐるぐると回っている。タイミングをみて通りすぎていこう。それ！



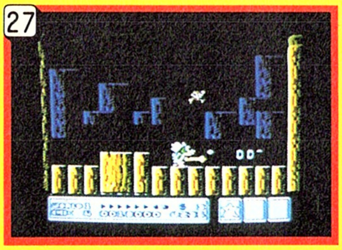
21 ▲つり天井が下がってきた。コワイよ。少しくぼんだところに逃げて、天井がまた上に上がっていくのを待とう！



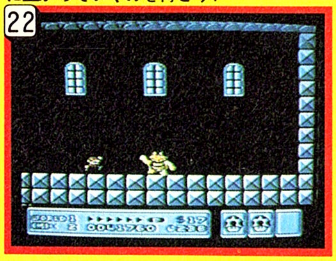
23 ▲第５面。イキナリ坂の多い氷のような面だ。坂では一気にすべって、邪魔をするメットたちを跳ねとばしてやろう！



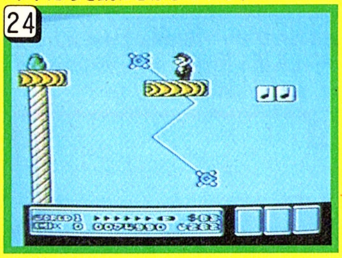
25 ▲お城についたら、王様はイヌになっていた。カワイソウ。マリオはつえを奪った子クッパの乗る飛行船へと向かっていった



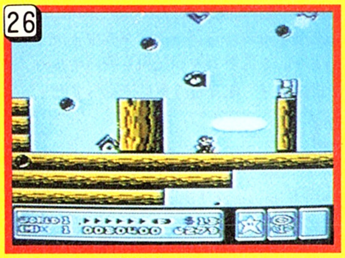
27 ▲いたーッ！　子クッパだ！　まだワールド１だから、子クッパもそんなに強くない。２回踏んづけるとツエを返して去っていく



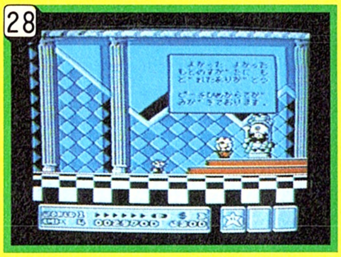
22 ▲砦のボスのところにきたぞ！　トゲトゲを出しているときは攻撃できない。立ち上がったときを狙って３回踏みつけよう！



24 ▲第６面。アスレチックフィールドっぽい面だ。レールを動くリフトに、次々と飛び移ってゴールへと向かおう。お城は近い！



26 ▲子クッパの飛行船の上。いたるところに砲台があって、ボンボンとタマを撃ってくる。子クッパのいる部屋はドコなんだ!?

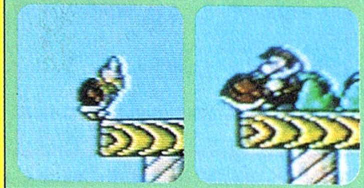


28 ▲ワールド１クリアー！　王様はイヌから元の姿に戻って万々歳。ピーチ姫からの手紙をもらって次のワールドへチャレンジだ

SUPER MARIO BROS. 3™ キャラクターカタログ ①

ノコノコ　得点 100～

●おなじみのカメ一族の一般兵。タダひたすら歩き続けているヤツ



これまでと同じように、赤いコウラのモノと緑のコウラを持つモノがいる。上からジャンプで踏みつけると、首を引っこめて止まってしまう。そとスキにヨコから蹴っとばしなり、Ｂボタンで持ち上げて放り投げることができるぞ！　弱いヤツだよ

クリボー　得点 100～

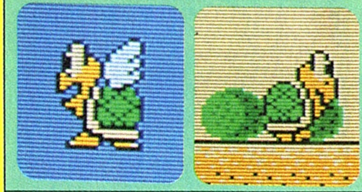
●キノコワールドのウラギリ者。顔がいっそう凶悪になってる！



その動きは、ノコノコとあまり変わりなく、タダ横に歩くだけだ。顔がいつも正面に向いているので、カニ歩きのように歩いているコトになる。ジャンプで踏んずけると、ペチャと潰れてしまってナサケナイが顔だけは、迫力のあるイカリ顔をしている

パタパタ　得点 100～

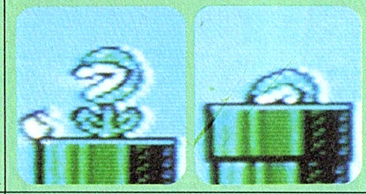
●ノコノコにハネがはえているヤツだ。空高くジャンプしてくる！



まるでウサギのように、ピョーンピョーンと跳ねまわるのがパタパタ。ノコノコと同様、スーパーマリオでは、おなじみの敵キャラクターだ。ジャンプで踏んずけるとハネがとれて、ノコノコに変わってしまうよ。ノコノコにしてから退治がパターン

パックンフラワー　得点 100～

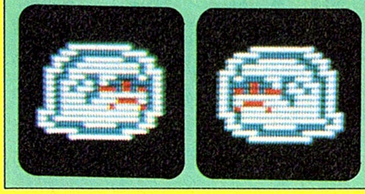
●クチビルがよりいっそうタラコのように厚くなっているんだ！



これもまたスーパーマリオでは、オナジミの敵キャラクターだが、そのイデタチは大きく変化した。クチビルが厚くなって、映画リトルショップオブホラーズの怪植物オードリーIIを思わせる。基本的には、ジャンプで避けて通るのがいいだろう

おばけ　得点 100～

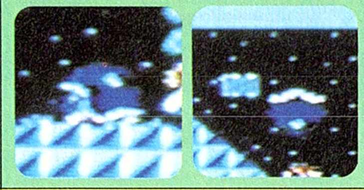
●無敵の新キャラクター。砦に住んでいるカシコイおばけだ！



おばけは、マリオの動きを見て移動してくる頭のいい敵キャラクターだ。マリオがおばけのいる方向を向いているときは止まっているのに、背中を向けた途端、猛烈なスピードで追いかけてくるんだ。砦のなかのクラヤミにいくと、たくさんでてくる

メット　得点 100～

●カタイ鉄のコウラに覆われたカメだ。黒光りしているぞ！



動きかたは、ノコノコとほとんど変わらないのだが、コウラが鋼鉄のようにカタイため、ファイヤーボールをいくらブツけても、ピクともしない。一度、ジャンプして上から踏みつけ、動きを止めたら蹴とばしてしまうか、避けていくのがいいだろう。これもまたスーパーマリオ以来の敵だね



イカ　次号も報告!!

ハイ、マリオ特集どうだったかな？　必勝本編集部では、これからもスーパーマリオブラザース３について、新たな情報を、どんどん発表していくことを、約束するよ。今週、載せきれなかったシーンの数々を、次号では、ドバーッと大放出掲載するから、待っててね！

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET

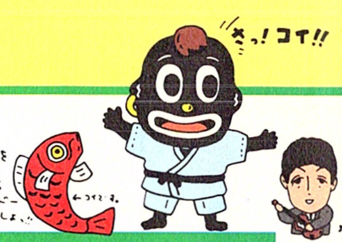
スポーツの秋！芸術の秋！とゆーわけでこんなかっこうしてますけど、こないだあなたはどこの国からきたんですか？という質問のおハガキをいただきましたウンババ。ここだけの話、アパルトヘイトの南アフリカなんだわ。トホ。でも負けないもんね～！今号もすんごいソフトがいっぱい！ウルティマの新しいやつって知ってる？聖者への道っていうんだぜい！ナムコも新作ガンガンだしてくれちゃいます。ブラック・バスの2匹めもでてきました。ほかにもまだまだいっぱい！あ、そうそうファミスタの新作情報もあるぜーい！ほんじゃまかほんじゃまかなーり！











ULTIMA

ウルティマ-聖者への道-(仮称)

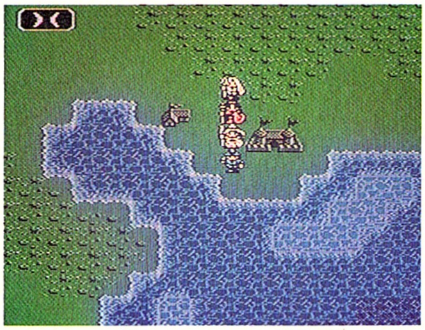
聖者アバタールへの道

悪の大魔道士・モンデインとその弟子ミナクスの恐怖が去り、そしてまた二人の遺恨の集大成・エクソダスもソーサリア大陸の王・ブリティシュ王の召集した4人の勇者により封印することに成功したのだった。

〝エクソダス〞の恐怖が去り、闇の世界の勢力は一掃された。一部焦土と化したブリタニア王国もブリタニア王のもとに再建され、新生ブリタニア王国は発展を続けていた。

長年人々を悩ませ続けてきた悪の勢力は消滅し、永遠の繁栄は約束されたかのように思えた。しかし、人の心に弱さと邪心のある限り、この繁栄も長くは続かず、いずれは破局が訪れることを賢明な人々は悟っていた。

この破局を回避するため、ブリティシュ王は人々を善に導く指導者――究極の試練に耐え、あらゆる徳を身につけた聖者「アバタール」の出現を待つのであった。仲間やアイテムを集め、8つの徳を極める。これがキミの使命なのだ。



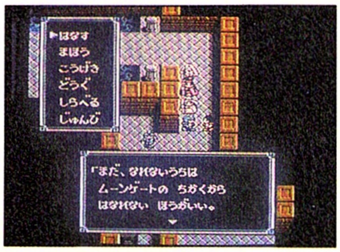
▲ファミコンの出題するいくつかの質問に答えるとキミのキャラクターと職業が決定される。中央にはブリティシュ王の城、左には町が1つ。パソコン版と同じ設定なら、これは吟遊詩人のスタート地点だ。とりあえずは王に謁見してみよう。左上の2つの月はこの時代の主な交通手段ムーンゲートを使う上で大切なのだ

「ウィザードリィ」と並ぶ2大パソコンRPG「ウルティマ」がファミコンに移植されたのは、もう知っているね。今回紹介するのは、その続編だ。前作がパソコン版のIIIの移植だったのに対して、これはIVをベースにしている。悪の親玉を倒すっていうタイプのRPGが多い中で、ちょっとした異色作だ。

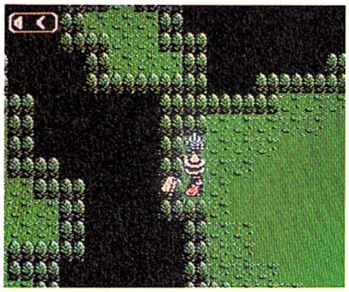
あのウルティマIVが、ついにファミコンへ

どの職業になるのかはキミの性格次第だぞ！

このFC版-聖者への道-がパソコン版のIVにあたることはもう書いたね。これは敵の親玉を倒すという今までのパターンのシナリオではなく、聖者「アバタール」になることが目的なんだ。ゲームがスタートすると、まずは自分のキャラクターを決めなくてはならない。ところが「聖者への道」では従来のキャラクター・メイキングが存在しない。ファミコンの出題するいくつかの質問に答えるとキミのプレイするキャラクターが決定されるというわけだ。職業は魔術師、吟遊詩人、戦士、鍛冶屋、ドルイド僧、騎士、レンジャー、羊飼いの8つ。質問はどれも微妙なものばかりで正解というものがない。つまり、答からキミの性格を判断してピッタリのキャラクターを選んでくれるのだ。これって結構楽しいと思わない？



▶RPGの基本は会話から。人々と話すことで、ゲームの舞台となるソーサリアが見えてくるはず

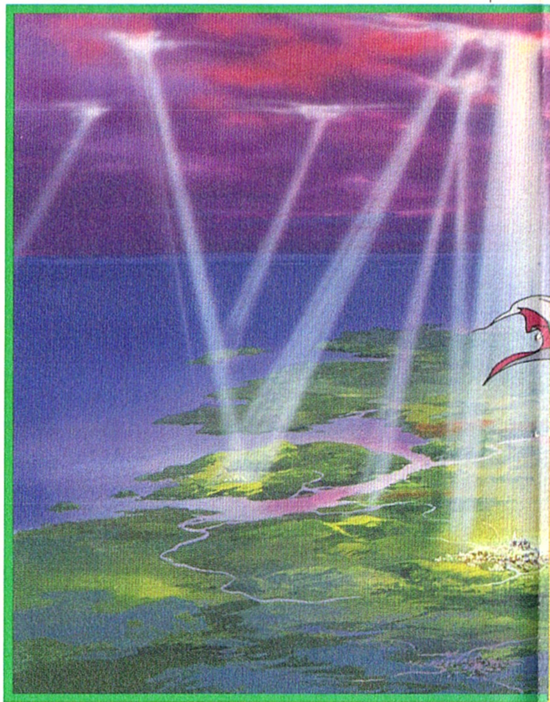


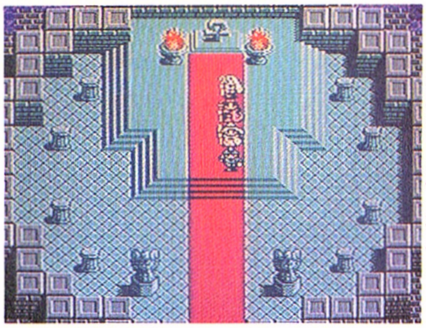
◀点在する町はそれぞれの徳と職業に対応していて、そこには仲間が1人ずついるんだ。レベルが低いと仲間になってくれないので注意しようね



▲本家アップル版の画面がコレだ。美しいグラフィックと共に質問が出される。キミの答によって職業が変わるぞ！初心者は騎士、上級者は羊飼いでプレイせよ

さて、キャラクターが決ったら冒険の始まりだ。経験値を稼ぐのもいいけど、まずは近くの町で情報収集をしよう。徳を上げるには何をすればいいのかを教えてくれるはずだ。





◀ここは神殿かな？条件を満たすと……

ゲームを解くには、まず徳を上げようね

難しいからおもしろい！

8つの徳というのは、誠実さ、勇敢さ、慈悲の心、正義、献身、名誉、崇高な心、謙虚さのこと。大体どんなものかはわかってもらえるだろう。しかし、これらを高めていくというのは実に難しい。例えば「誠実さ」は町の人とかにウソをつかずに本当のことを言わなくては上がらないし、強そうな敵だからといって逃げているようでは「勇敢さ」が逆に下がってしまう。さらに「徳」という画面表示がないために、下がったのか上がったのかがひと目でわからないようになっている。これを知るには、ある人物に聞くしかないぞ！

語り尽くすことのできない魅力の数々。コイツは傑作だ!!

まだまだあるぞ「聖者への道」の魅力

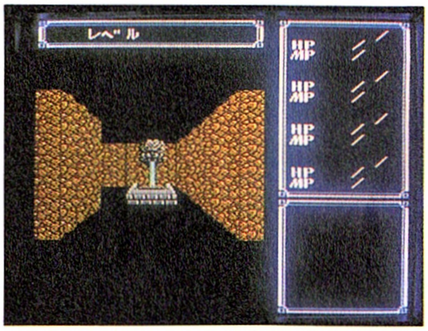
モンスターと勇敢に戦ってレベルを上げ、仲間と集い、アイテムを手に入れて、徳を高める。「聖者への道」の大まかな内容は一言で表現するならば、こんな感じだろう。だけどこれは本当に大まかな流れであって、ウルティマの魅力は、それこそ何十ページあっても語り尽くすことのできない程数多くあるんだ。ここでは、そのいくつかを紹介していこう。

まずは「ダンジョン」。ここに仕掛けられた様々な罠が楽しい。くわしくは書けないけれど、これ一つで一本のゲームとして成り立つんじゃないかと思わせるぐらいだ。

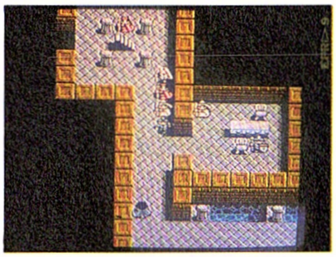
次に「魔法」。「聖者への道」ではレベルアップすると魔法を覚えていくのではなく、店で売っている薬草などを調合して作るのだ。どれとどれを調合すると何の呪文ができるのかは町の人の情報から考えてみよう。

おっと、もうスペースがないので今回はここまで。前作では不評だった戦闘モードもファミコンに任せられる「オートバトル」が付加されたり、地上マップも何と16倍（！）に広がったなど、かなりグレードアップしているので期待していいと思う。続報を待て！

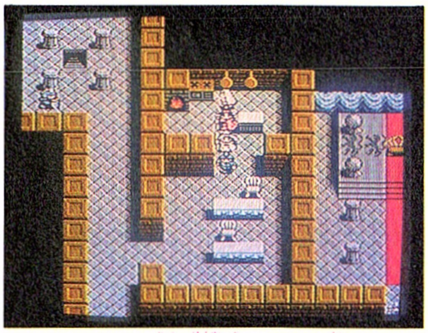




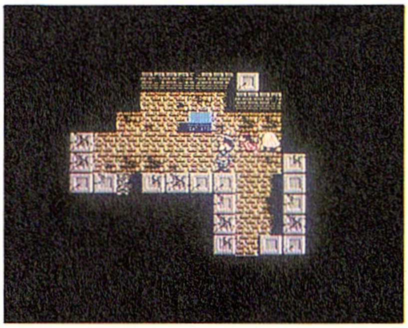
▲各地に点在するダンジョン。あちこちに仕掛けられた罠がいい味だしてるんだよね。奥にある獣（？）の口からは水が流れている。何が起こるんだろうか？



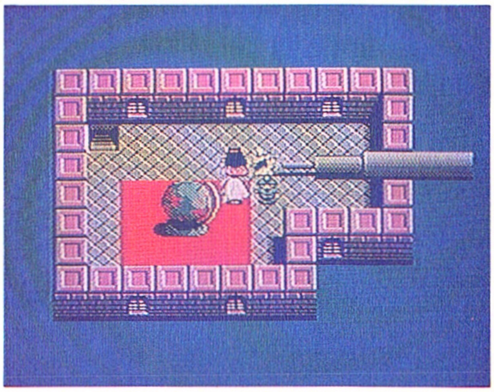
▶マップの形から判断すると多分ここはブリタニア城の北西の一画だろう。隠れ通路はファミコン版ではあるのかな？



▲これもブリタニア城の北西部。ただし2階だ。キッチンをウロウロするパーティだが何もないようだ。右の広間にはブリティシュ王がいる。会って話をしよう



▲廃墟っぽい場所だ。視界が制限されているためにすぐ先に何があるのかさえわからない。グラフィックもグレードアップして雰囲気も良くなってるぞ！



▶ある町のある場所には大きな地球儀と望遠鏡がある。これを覗くと何が見えるのかはナイショだよ

©Origin Systems INC.／PONY CANYON INC.

キング・オブ・キングス

■ナムコ　■11月発売予定
■価格未定　■カセット

ファンタジー・シミュレーションゲーム、堂々と登場

「独眼竜政宗」、「三国志・中原の覇者」に続く、シミュレーションゲーム第3弾。今度のこれは、バリバリのウォーシミュレーションゲームだ。その名も『キング・オブ・キングス』！　今までロールプレイングゲームの独壇場と思われていたファンタジー世界を舞台にしての、ウォーシミュレーション。こおれは楽しみでしょう。

ルールは簡単。マップ上に存在するすべての城、町を占領するか、敵のキングを倒すだけ。

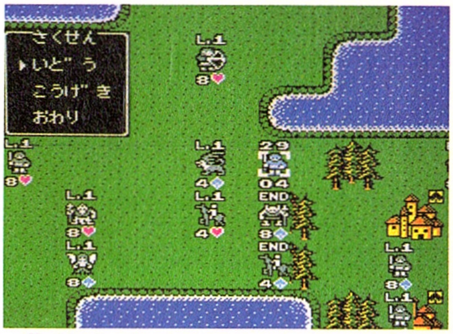
ゲーム中に出てくるのは、戦車やジェット戦闘機といった、無機質な鉄の塊なんかではなく、ドラゴン、エルフ、ゴブリンなどの、剣と魔法の世界の住人達。しかも全部で、13もの種族が登場するんだ。

目的を達成するために、それらのどの種族を雇うか、どう動かすかがポイント。また、兵を雇うためには資金がいる。資金は町を占領しなければ得られない。戦術を組み立て、他国をうちやぶり、名誉の称号「キング・オブ・キングス」を手に入れるまで、戦え!!

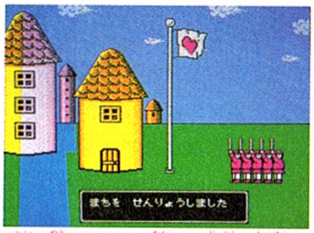
2人用から4人用まで、全部でマップは12種類　もちろん1人でも遊べるぞ。同盟を結んだり、生産力に差をつけて難易度設定もできる。

バッテリーバックアップ方式で4ヵ所までのセーブも可能。これは、試行錯誤を楽しむシミュレーションならではの心配りのあらわれなんだと思う。偉いぞ。

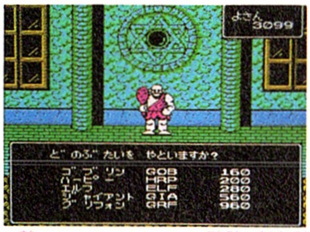
――超特大の期待作である。



▲敵の城を攻め落とせ！「キング・オブ・キングス」はウォーシミュレーションだ。部隊の国分けは、ハート、スペードなどのマークで表される。部隊にはそれぞれレベルがあり、高いレベルになれば攻撃力、防御力がアップ！



▲兵を雇うためのお金は、自分の所有している町から入る。ファイターだけが町を占領できるぞ！敵の町をブンどれ！



▲雇うことができるのは、人族、妖精族、ドラゴン族など、あわせて13種族。持ち合わせている能力をよく考えて雇おう！



▲敵の部隊でぶつかれば、戦闘が始まる。うまく戦いを生きぬけば経験値が入り、レベルアップしていく

超能力ピープル(仮称)

■ナムコ　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

超能力のトレーニングができるというすごいゲーム

宇宙意識体「ゼネフ」と、中学時代からお友達だったという、スジガネ入りの超能力者、清田益章氏（通称・エスパー清田）監修によるサイコ・パワーのトレーニングソフト。それがこの、『超能力ピープル』なあのだあ。

〝サイコ・パワー〟。早い話が世間様言うところの超能力のことだ。このソフトは、その超能力を開発するためのソフトなのでした。

このソフトは大きく分けて、前半後半に分かれている。前半では、超能力への理解を深めたり、その超能力を身につけるための訓練などが展開される。この訓練は、なんでも現実に、専門的な研究所などで行われているものと同じものだそうだ。

後半では、その訓練で身につけた超能力を応用して、アドヴェンチャー形式のストーリーを進めていくというもの。

ゲームを進めながら、超能力を身につけられるとは、なんともスゴイ発想だと思わない？　さすがのナムコといいたいね。

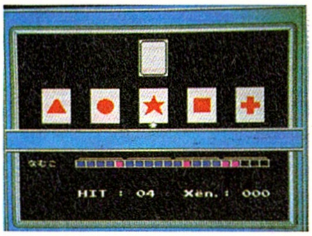
君はこのソフトをどう見る？



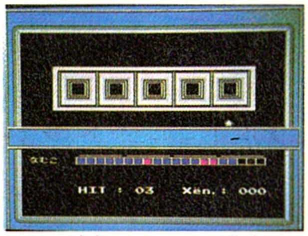
▶予知、透視、念力など、能力別にトレーニング。それぞれの結果を清田氏が診断してくれる



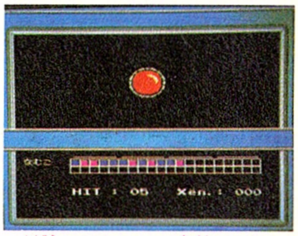
◀今までの常識をくつがえすようなこのソフト。画面の指示に従って、まずは精神集中だ。君も「ゼネフ」と話してみない？



▲まずはおなじみESPカードで、透視のトレーニング。上の1枚の模様は？



▲これは予知のトレーニング画面なあのだ。5つの四角いマスの、どれが当り？



▲念力のトレーニング画面がこれ。きみの念力を発揮して画面上の玉を動かせ！

©㈱ナムコ

ファミリーマージャンII・上海への道

■ナムコ　■11月発売予定
■¥4900(予価)　■カセット

麻雀にプラスαのゲーム性が加わって楽しさ3倍満!!

親切な〝マージャン入門モード〟を搭載しお茶の間の話題（古い）を独占した前作。今回はIIということで、さらに発展した内容になっているんだ。サブタイトル（こっちがメイン？）は〝上海への道〟。

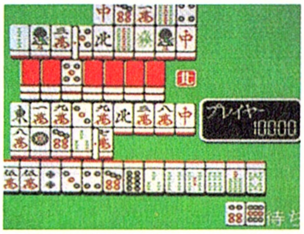
今回は、3つのモードが用意されている。

モード1は、〝実戦麻雀〟。ま、普通どおりの麻雀で遊ぶモード。対戦相手を強さが違う6人の中から選ぶことができる。

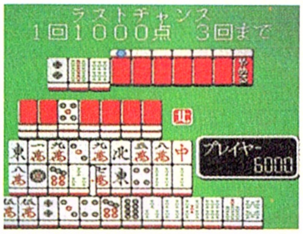
お次はモード2。〝世界一周クイズDE麻雀〟と名付けられたこのモード。盗み出された4つの大亜一筒を取り戻すために、麻雀とクイズで点数を稼ぎ、世界中を飛び廻るという内容。

そして最後のモード3。これは〝麻雀グランプリ〟といって、大切な人を誘拐した老君に会うために、旅行資金を稼ぎながら、世界中に会場のあるグランプリで優勝を目指すというもの。

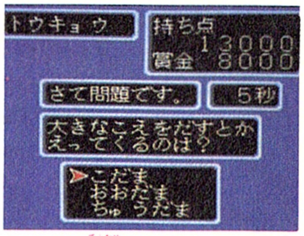
という「なーるほど」の発展ぶりでした。



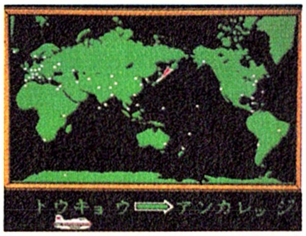
▲「自分が今何待ちなのか？」も表示してくれる親切機能もあるんだぜ



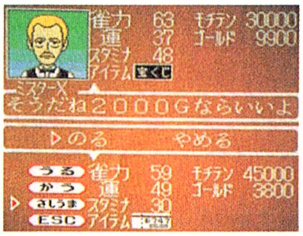
▲モード2では、アーケードゲームでおなじみの〝ラストチャンス〟なんてのもある



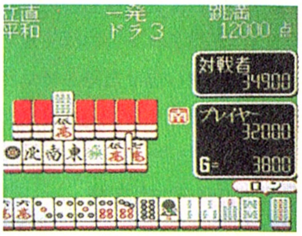
▲とにかく点稼ぎのモード2。クイズでも点を稼がなくちゃ！なあのだ



▲失われた大亜一筒を求めて、世界の都市を飛びまわれ！



▲モード3では〝さしうま〟をあてることも可能だ。ギャンブル性が高〜い！



▲リーピン1発ドラ3で、ハネ満!!　点数計算のベンキョーもしよう



◀モード1の実戦麻雀。まずは対戦相手の選択だ。それぞれのキャラは、強さが違うだけでなく、性格づけもされてるぞ

ザ・ブラックバスII

■ホット・ビィ　■11月上旬発売予定
■¥5800(予定)　■カセット

釣りファンの心をつかんだあの1本。今、2本目が登場

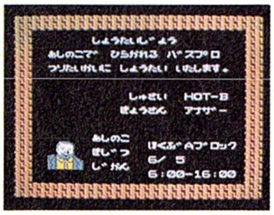
歴史もの、戦争ものなど、数あるシミュレーションゲームの中でも、今まであまり例を見ない〝釣り〟というスポーツを題材にした前作「ブラックバス」。〝II〟となり、よりリアルにパワーアップしての登場だ。

〝II〟になって、前作と大きく変わった点といえば、まず視点の違いだろう。前作ではサイドビュー（横から見たような構図）でゲーム画面が描かれていたのに対し、今回の作品では、トップビュー（上から見たような構図）の画面になっているんだ。実際の釣り人の視点に近くなったというわけだ。

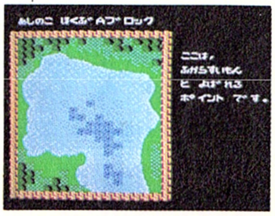
さて、ゲーム内容といえば、芦ノ湖で開催される、バス釣りトーナメントに出場し、その釣果を競い合うというもの。

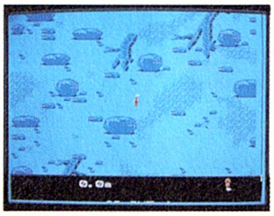
ここでチェックしておきたいのが、ゲームステージ中のポイント（良く釣れる場所）などのデータは、実際に芦ノ湖を調査して得られたものだということ。実際に釣りに行ったことのある人は、知ってる場所が出てくるなんてこともあるだろうし、まだ行ったことのない人でも、だいたいどの辺がポイントなのかが、ゲームで遊びながらわかるんだ。

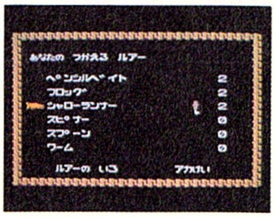
キャスティング方法もリアルになったぞ！



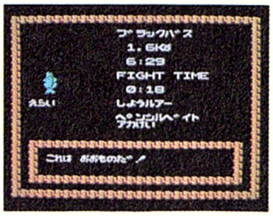
▶バス釣り大会の招待状が来た。やってやるぜ!!


▶実際の芦ノ湖とポイントは同じだ。経験を活かせ！


▶ちゃんとしたポイントなら、グラフィックもキレイだ。


▶まずはルアーを選べ。気温や天候も関係あるぞ！


▶やった、バスがヒット。無理をすると糸が切れるぞ。



▶大物が釣れた快感は、ゲームとはいえ大きいぞ!!

©日本物産㈱／㈱ナムコ・©HOT・B

ファイティング ロード

■東映動画　■12月23日発売予定
■￥6200　■カセット

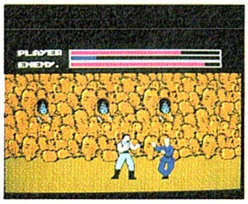
発気道を極め、謎の武闘集団スイシンを撃破せよ!!

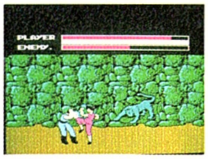
ゲームの主人公、安部晴樹は発気道の使い手。幼い頃に生き別れ、行方不明となった双子の弟・和樹を捜すため、はるばるアマゾンにまでやって来たのだが……。

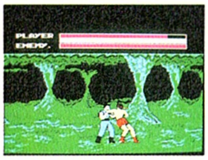
ファイティングロードは、テコンドー、カンフー、ムエタイなどの格闘技が登場する本格的格闘技アクションゲーム。主人公・晴樹は、弟を捜し出すため、行く手を阻む、謎の武闘集団・スイシンの武闘家たちと戦い、うち倒してゆかねばならないのだ。

主人公の使える発気道の技は全部で14種類。技はステージクリアするごとに得られるボーナスポイントを使ってパワーアップできる。究極の秘技、発気をマスターし、スイシンの本拠地へと向うのだ


▲弟、和樹はアマゾンの奥地に…


▲1面の敵はテコンドーの達人だ


▲女ながらカンフーの名手。5面に登場する


▲ムエタイを使う敵に接近戦は禁物。ヒジ打ちが強力だ


▲ボーナスポイントで技をパワーアップ！

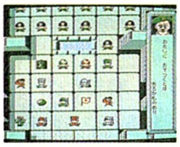

◀ここから真の戦いが始まる…

帰って来た軍人将棋なんやそれ!?

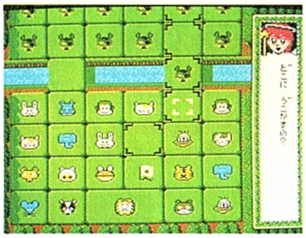
■ソフエル　■64年1月発売予定
■￥5500　■カセット

ルールは軍人将棋。キャラクターは動物に野菜・宇宙船!?

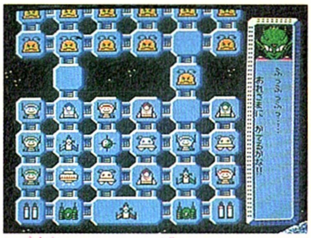
「軍人将棋」って知ってるかな？　お父さん達の世代なら知らない人がいないくらいの、なつかしいゲームなんだ。その「軍人将棋」が帰ってきた！　軍人将棋はもともと3人で遊ぶもの。大将・中将・少将・スパイ・ヒコーキなどと書かれたコマを裏がえしてゲームはスタートする。1人は審判の役割で、コマを進めていって双方のコマがぶつかると、審判がコマを見、勝ったコマだけ戦線復帰。負けた方は、自分のコマから判断して、相手のコマが何であるのか推測するのだ。


◀これがホントの「軍人将棋」かな!?

FCでは、コマが軍人だけでなく、動物やお相撲さん等さまざま。「軍人将棋」というよりも「フリートコマンダー」タイプのSLGと考えたほうがわかりやすいかもしれないね。


▲ボードは森、キャラクターは動物達。アドバイザーのココナちゃんも登場


▲土俵のステージ。力士の番付けで勝負が決まるのだ!!


▲宇宙のステージ。右のウインドゥは敵のボスキャラだ！　不敵に笑う!?

100万$キッド

■ソフエル　■12月中旬発売
■￥5900　■カセット

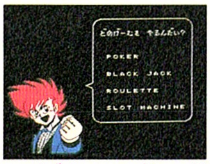
少年ギャンブラーになって、カジノで世界制覇だ！

少年マガジンに連載されて大人気となった「100万$キッド」がゲームで登場だ。「FREE」と「MAIN」という2つのゲームを楽しむことができるお得なソフトだ。「FREE」は、ポーカー・ブラックジャック・ルーレット・スロットマシーンの4つのゲームの中から1つを選んでプレイ。対戦相手もそれぞれ個性をもったギャンブラーが用意されていて選択できるのだ。「MAIN」はアドベンチャーゲーム。



▲タイトル画面。主人公二階堂ひろしは名ギャンブラー

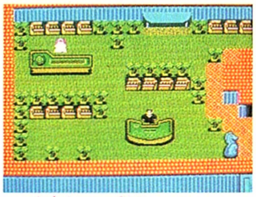

▲ひろしが、ゲームの目的を説明してくれたぞ！

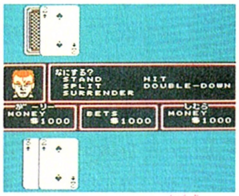


▲「FREE」では4つの中から1つをセレクト



◀対戦相手のリストだ


▲「MAIN」でのAVシーン


▲ブラックジャックで勝負!!

ラスベガス・モナコ・NEW YORK・東京を舞台に、カジノで勝負しながら、幻の帝王を見つけ出し、倒すというもの。登場するギャンブラーは50人に及ぶというから楽しみだね。キミもマンガの主人公になった気分でチャレンジしてみては？

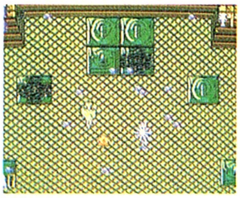
©東映動画／©石垣ゆうき・宮崎まさる・講談社・ソフエル／©ソフエル

ビッグチャレンジ スピリット　ドッグファイト

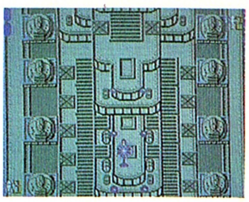
■ジャレコ　■10月発売予定
■¥3200　■ディスク

スピード感あふれるへり・シューティングゲームの登場だ!!

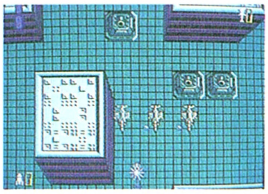
ひさびさのタテスクロールシューティングゲームの登場だ。マイキャラはガンとミサイルを装備した高性能武装ヘリコプターなのだ。このゲームでは、世界地図上に指定される7つのステージ（ミッション）を完遂するのが目的だ。それぞれのステージは、通常のシューティング面、シューティング面ラストの要塞、そして要塞を破壊すると進めるドッグファイトシーンの3つから構成されている。最後のドッグファイトシーンはボーナスステージになっているから、ここで装備を整えて次のステージに備えるんだけど、この面は通常面とは比較にならない高速スクロール面。おまけに、敵キャラも出現するし、ミサイルもバンバン飛んでくるからうかうかしてると撃ち落とされてしまうのだ。



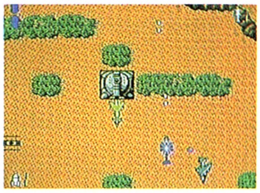
▲要塞面ではスクロールが止まる



▲先も見えない(？)巨大要塞なのだ



▲戦闘機は一番よく出現する敵だ



▲地上物はミサイルで破壊する

攻撃用アイテムは全部で6種類、最初から装備されているのはバルカン、他にもバリアーが撃てる(？)バリアシューターなんてのもある、パワーアップいっぱいの痛快シューティングゲームだ。

電撃ビッグバン！

■ビック東海　■1月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

アクションロールプレイングゲームの力作が出るぞ

「電撃ビッグバン！」のゲームの内容がやっとわかった！（タイトルは昔から知ってたんだけどねぇ）

さて、ゲーム目的は、主人公のバンが、〝世紀末爆弾デッドエンド〟の爆発を防ぐこと。そのために、バン（つまり君）はアクション＆ロールプレイングをすることになる。

アクション面で敵をやっつけたら、ルートセレクト面へ！　このルート選択がゲームのひとつのポイントでもある。〝カジノ〟などのおっかしいイベントもたくさん!!

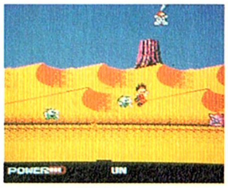
異色RPGとして、その名をはせるか？電撃ビッグバー！



▲必要アイテムをこのルートの中で見つけるんだ



▲アクション面で戦闘中の主人公〝バン〟だ



▲これも戦闘中のバンだ。ちなみに彼は秘密戦隊の隊員だ



▲水中のシーンになると、こんなかっこうをするバンだ



◀会話が意外とのん気なのがゲームの特徴か？



◀とはいえ、ボスとの対決は真険そのもの

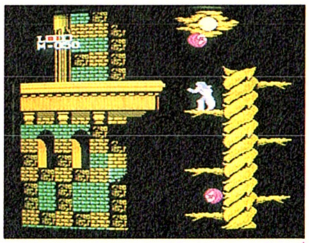
ホーリーダイバー

■アイレム　■発売日未定
■価格未定　■カセット

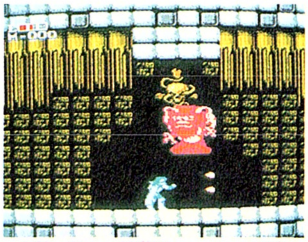
一瞬の指さばきが勝負！ ここは恐るべき魔法の世界!!

アイレムの新アクションゲーム、「ホーリーダイバー」の最新情報!!　どんな雰囲気のゲームに仕上がっているのかお伝えしよう!!

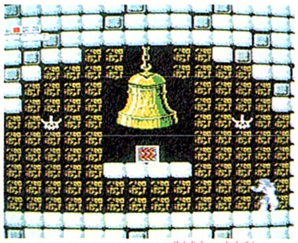
正と邪が乱れる魔法の世界が舞台のこのゲームは、いたってシンプルなアクションゲームだ。マップ・敵・アイテムの設定も常識的。ただし、何種類もある魔法を覚えて、選択して、使う！　このへんの味つけが非凡。プレイ続行中に、スタートボタンを押すだけで魔法使用状態になれるので、ゲームのリズムを変えないで遊べる……などの数々の利点を生んだ。「ホーリーダイバー」はアクションゲームの限界に挑戦している。



▲タテスクロール＋ヨコスクロールの組み合わせでマップを構成している



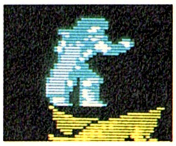
▲魔法を使うと攻撃力がアップ。出現した敵に合わせてサッサと魔法を使うんだ



▲で、ボスキャラとの戦闘は当然ド派手な〝魔法合戦〟になるわけないんです



◀ノーマルの状態。だとこの色だけど



◀魔法を使うと…色が変わるんだ!!

©1988 JALECO　©ビック東海　©1988 IREM CORP

美味しんぼ(仮称)

■バンダイ　■11月下旬発売
■¥5800(予)■カセット

一億総グルメ時代の火つけ役。ついにファミコン化!

「一億総グルメ」と呼ばれる一大グルメブームの火つけ役、雁屋哲原作、ビッグコミックスピリッツ連載中の「美味しんぼ」がファミコンになった。アドベンチャーゲームのようなコマンド使用で、シミュレーションのできるゲームなのだ。

東西新聞社の文化部記者、山岡士郎は偉大なる食通であり、陶芸家の父・海原雄三への対抗心から、社の百周年記念事業である「究極のメニュー」作りに同僚の栗田ゆう子と取り組むことになった。

その頃、ライバル帝都新聞でも「至高のメニュー」作りがすすめられ、メニュー作りに海原雄三の力を借りることになっていた。士郎は実の父でありながら敵対する立場にある雄三とグルメな戦いを始めるのであった。

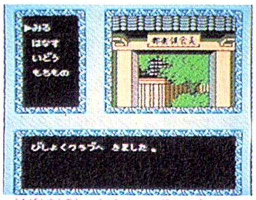
士郎とゆう子は、人に聞いたり、資料を調べたりして、材料、道具、料理方法等を捜し求め、「究極のメニュー」3本勝負に挑戦するのである。

ゲームにもグルメはやってきた。


▲東西新聞の大原社主。偉いのだ


▲山岡の同僚、栗田ゆう子。どうも士郎を好きらしい…


▲左手前でふてくされているのが士郎


▲海原雄三が会長の「美食倶楽部」。まあグルメの殿堂ってとこだわね

西村京太郎ミステリー ブルートレイン殺人事件

■アイレム　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

AVGファン待望、西村京太郎サスペンスだ!

トラベルミステリーの巨匠西村京太郎が手がけた本格AVG、ついに出るぞ。

ブルートレインの中で殺された私立探偵の身辺を洗っているうちに、警視庁捜査一課の十津川警部は現職代議士伴内大造とのつながりをつかんだ…本格サスペンスに期待しよう。


▲これが主人公・十津川警部。しぶい……


▲やっぱりAVGは聞き込みが基本ね


▲指紋が決定的証拠として使える。うーん科学的!

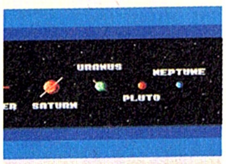
ジャイラス

■コナミ　■発売日未定
■価格未定　■ディスク

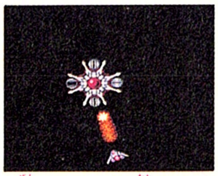
超3次元シューティング「ジャイラス」がFCに!!

アーケードで大人気を博した超3次元シューティング、「ジャイラス」がファミコンになって登場することが決定した。

面倒な操作は一切不用の、攻撃型シューティングゲーム。スピード感あふれる背景やキャラクターもなかなかの迫力だ。



▲太陽系の惑星間での戦いだ。美しいグラフィック


▲全39ステージの中の3ステージ、太陽での戦い


▲戦闘は全て円軌道上で行われる。つまり弧を描いて飛ぶ

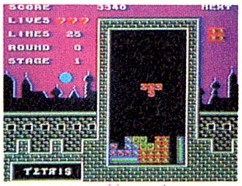
テトリス

■BPS　■発売日未定
■価格未定　■カセット

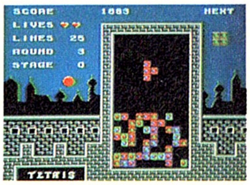
知的かつエキサイティングなパズルゲーム

正方形4つで構成された7種類のブロックが上から落ちてきて、それをすきまなく横一列にならべればその一列が消せる。25列消せば一面クリアだが、ブロックが上までぎっしり積まったらアウト。簡単なルールだけれどエキサイティングなパズルゲームの登場だ。落ちてくるスピードがどんどんUPする。頭を使え!

そしてもう1本、BPSのニューソフトを紹介しよう。ボードゲームとシューティング・アクションゲームが合体した「アーコン」だ。



▲ブロックが上から降ってくる



▲ぐちゃぐちゃだ。これではダメ



▶これが「アーコン」の画面。ボード上で相方の駒がかちあうとS・A画面で決着をつける。相手の駒を全部倒すか、ボード上の重要点を5つ奪えば勝ちだ。

©雁屋哲・花咲アキラ/小学館・遊カンパニー　©SHINSEI 1988　©1988 IREM CORP.　©KONAMI 1988
©1988、AcademySoft-Elorg　©1988、Tengen Inc.　©1988、B.P.S.　©1983 and 1984 Free Fall Assoc. and Electronic Arts　©1988、B.P.S.

ナムコから年末に『ファミスタ'88』が出るのか!!

選手データが変わっただけではないらしい。ギョッ!!

待ちに待った大ニュースだ。「ファミスタ」の最新バージョンが発売される!! という情報をキャッチしたぞ。

断わっておくと、これは編集部が勝手にキャッチしたのであって、発売元のナムコからの正式発表ではない。だから万が一だけど、ナムコが「知らないよーん」と言う可能性が無いわけではない。ここはひとつ「その通りだよーん」と言ってくれるのを待つしかない。

さて、もし発売されるとしたら、どんなゲームになるのか？ これまでに編集部が入手した情報及び予想はコレだ!!

まず、「ファミスタ'88」(仮にこう呼ぼう）は「ファミスタ'87」のように、前作のデータ変更だけではないらしい。ゲームのいろんなところに、追加・修正が加えられているもよう。考えてみれば、「ファミスタ」はかれこれ2年前のゲーム。今でもオモシロイ！ ことに変わりがないけれど、そろそろ大幅な変更があっていい頃かもしれないもんね。

では、どこが変わるのか？ 以下の情報も不確定だが、いくつかの説を紹介しよう。参考にしてみてくれ。

①球場の選択が可能説

「ファミスタ'87」は飛距離を短かくしたのが賛否両論だった。今度は球場の広さでプレイヤー好みのバランスにできるのが狙いか。ま、このへんはビデオゲーム版「ワールドスタジアム」の流れを取り入れて、こうなるのだろう。

②選手名自由登録説

プロ野球選手の名前を、そのものズバリ入れてもよし。また今年のバースみたいに、いなくなった選手名は消すのもよし。トレードの際もスンナリ名前変更。人知れず好きな名前でプレイすれば、思いっきり感情移入できるってもんだ。

③先発オーダー変更可能説

今まで、代打でしかラインナップの組み替えができなかったのが不思議なくらいのファミスタなので、おそらく……できる。

なーんて説があるんだぞ。

でも、画面構成や操作方法などの基本的な部分はほとんど従来のファミスタをベースにしているに違いない。ピッチャーの背中から見るような画面は、まずありえないぞ。(当たり前か?)

ところで気になることがひとつある。モードのことだ。今までの1P・2PはいいとしてWATCHモードをもっとオモシロクする手ってあるんじゃないかな？ あるいは新しいモードが追加されてもいいじゃないか!!

日本中が、たぶん出るだろうと思って期待している偉大な野球ゲーム、「ファミスタ'88」。出せ。出そうよ。出てくれ。出ろ。出してー。



◀国民的野球ゲームのファミスタ。今年もこのタイトルロゴに"88"の文字が輝けばめでたいね

ファミスタシリーズの歴史	
ファミリースタジアム	昭和61年12月発売
ファミリースタジアム'87	昭和62年12月発売
業務用ワールドスタジアム	昭和63年3月発売
PC版ワールドスタジアム	昭和63年5月発売
ファミリースタジアム'88	?

JOY & MIKEの

[ファミコン地獄耳] 超御家庭用電脳は爆発するか!?

ついにスーパーファミコンがマナイタの上にあがってきたって感じだね。ど～なんでしょうか、マイク氏、業界の反応は。

うむ、どうやらエニックスは本腰を上げそうだが、他の大手ソフトメーカーがどう出るか!? やはりキーポイントはここだろうね。ナムコ、コナミ、ハドソンは、今のところ成り行きを見守ってるってところ。各社の自社ハード説も今だに生きてるしな。当然任天堂としては声かけてるはずなんだが……どう出ることやら。

う～ん、いつも新ハードの話が出るとそこにいっちゃうんだよね。でもさ、少くとも、スーマリⅣとドラクエⅤの名前が出たわけだし、11月21日の発表のときには2タイトル程度のソフトも明かされるはず。これも強力タイトル間違いなし。周辺機能に最初から色気出さないで良いゲームでつっ走ってくれれば、絶対に売れると思うよ。で、ゲームのスター作家がぴしぴし出てくるんじゃないかな。個性的なゲーム製作スタッフが活躍してくるはず。現に各社の実績のあるゲームデザイナーが次々と独立して、自分達の会社作ってるしね。

う～む、となるとソフトに関しては大手主導型から作家重視のスタイルへと移行する可能性はあるよな。うん、これはちょうど映画の出初めの頃の動きにも一致する。そうか……君達、今からでも遅くない、目指すんならゲームデザイナーじゃ。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

9・10月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
9月16日	C	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900
9月16日	C	コナミックスポーツ イン ソウル	コナミ	¥5500
9月21日	C	ドナルドダック	コトブキシステム	¥5800
9月21日	C	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
9月27日	C	8 EYES	セタ	¥5800
9月27日	C	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ	未定
9月30日	C	VIVA Las Vegas	EPIC SONY RECORDS	¥5900
9月30日	C	大戦略	ボーステック	未定
9月30日	C	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	¥5800
10月14日	C	コブラ コマンド	データイースト	¥5800
10月14日	C	燃えろ!!ジュニアバスケットTwo on Two	ジャレコ	¥5500
10月18日	C	ザ・ブラックバス2	ホット・ビィ	¥5800(予)
10月21日	D	ダンディー	ポニーキャニオン	¥3000
10月21日	D	ビッグチャレンジ ドッグファイト スピリット	ジャレコ	¥3200
10月23日	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	¥6500
10月28日	C	アメリカ大統領選挙	ヘクト	¥9800
10月下旬	C	三国志	光栄	¥9800
10月下旬	D	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	¥3300(予)
10月下旬	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900(予)
10月下旬	C	魁!!男塾	バンダイ	¥5800(予)
10月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険なふたり(前編)	データイースト	¥3300
10月	C	源平討魔伝	ナムコ	¥4900
10月	D	ジャイラス	コナミ	未定

11・12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
11月8日	D	VSエキサイトバイク	任天堂	¥2500
11月10日	C	東方見文録	ナツメ	¥5500
11月11日	C	西遊記ワールド	ジャレコ	¥5500
11月11日	C	アメリカンフットボール	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
11月25日	C	中島悟のF-1ヒーロー	バリエ	¥5900
11月下旬	C	ディジャブ	コトブキシステム	¥9800
11月下旬	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	¥5900
11月下旬	C	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	¥5900
11月下旬	FT	ベビーキョンシーアミダ大冒険	バンダイ	¥4900(予)
11月下旬	D	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300(予)
11月下旬	C	エイリアンシンドローム	サン電子	¥5500
11月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険なふたり(後編)	データイースト	¥3300
11月下旬	C	中国占星術	ジャレコ	¥5900
11月下旬	D	なんきんのあどべんちゃあ	サン電子	未定
11月	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
11月	D	遊メイズ	タイトー	未定
11月	D	サムライソード	カプコン	¥3300
11月	C	プロ野球?殺人事件!	カプコン	¥5900
11月	C	貝獣物語	ナムコ	未定
11月	C	ファミリーマージャンII・上海への道	ナムコ	¥4900(予)
12月2日	C	桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
12月5日	C	トップライダー	バリエ	¥9800(予)
12月9日	C	ゴジラ	東宝	¥5800
12月10日	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月23日	C	ファイティングロード	東映動画	¥6200
12月上旬	C	突然マッチョマン	ビック東海	¥5500
12月上旬	C	ファイナルファンタジーII	スクウェア	¥6500
12月上旬	C	'89電脳九星占い	インダクションプロデュース	¥9800
12月上旬	C	半熟英雄	スクウェア	¥5800
12月上旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5500
12月上旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	¥5500
12月中旬	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	¥5900
12月中旬	C	ロックマン2	カプコン	¥5800
12月中旬	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5900
12月中旬	C	ロードマン	東京書籍	未定
12月中旬	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
12月中旬	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800(予)
12月中旬	C	忍者龍剣伝	テクモ	¥5500
12月中旬	C	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	未定
12月	C	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
12月	C	ZOIDZ 2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
12月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
12月	C	アキラ	タイトー	¥6800
12月	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	¥6500(予)
12月	C	トムソーヤの冒険	セタ	未定
12月	C	殺人倶楽部	セタ	未定
12月	C	里見八犬伝	SNK	未定
12月	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
12月	C	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	未定
12月	C	グラディウスII-FC移植版-(タイトル未定)	コナミ	未定
12月	C	超能力ピープル(仮称)	ナムコ	未定
12月	C	キング・オブ・キングス	ナムコ	未定
12月	C	ゲバラ	SNK	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(後編)	書きかえ中	リサの妖精伝説	10月4日	パチコン	未定	アイスクライマー
書きかえ中	ファイナルコマンド赤い要塞	書きかえ中	Mr. GOLD	10月4日	シルヴィアーナ		
書きかえ中	亜空戦記ライジン	書きかえ中	コナミックアイスホッケー	10月18日	コナミックテニス		
書きかえ中	ムーンボールマジック	書きかえ中	ラジカルボンバー地雷くん	10月18日	エッガーランドエキストラ		
書きかえ中	ドンキーコングJr.	書きかえ中	ビッグチャレンジ柔道選手権	11月1日	キック&ラン		
書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II詰将棋	9月23日	バーガータイム	11月1日	魔塔の崩壊		
書きかえ中	ファイヤーロック	10月4日	爆闘士パットンくん	11月22日	VSエキサイトバイク		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

64年以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月下旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600
1月	C	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト	¥5800
1月	C	ウルティマー聖者への道ー(仮称)	ポニーキャニオン	未定
1月	C	赤龍王	サン電子	未定
1月	C	電撃ビックバン	ビック東海	未定
1月	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
1月	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
1月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
1月	C	天地を喰らう	カプコン	未定
1月	C	がんばれゴエモン2	コナミ	未定
1月	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
1月	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	未定
1月	C	パロディワールドモンスターパーティ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
1月	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800(予)
1月	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
2月10日(予)	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
2月中旬	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
2月	C	ジーザス	キングレコード	未定
2月	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5300
2月	C	ホームランナイター	データイースト	未定
2月	C	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	¥5500(予)
2月	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
	C	テトリス	BPS	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	究極タイガー	タイトー	未定
	C	ザ・ゾンビ(仮称)	ホット・ビィ	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	メタルスレイターグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレジェンド	学研	¥5900
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	C	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	C	燃える！お兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPIC SONY RECORDS	未定
	C	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	未定
	C	暗黒神話	東京書籍	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	ゲバラ	SNK	未定
	C	キャプテンED	CBSソニー	未定
	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	テクモプロレス(仮称)	テクモ	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
9月23日	魔境伝説	ビクター音楽産業	¥5200
9月23日	ガイアの紋章	NCS	¥5500
10月14日	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900
11月18日(予)	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	¥4900
12月9日	スペースハリアー	NECアベニュー	¥6700
12月上旬	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900
12月下旬	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	未定
12月	ワードナの森	NECアベニュー	未定
12月	YAKSA 神武伝承	ビッグクラブ	未定
12月	ハニー イン ザ スカイ(仮)	フェイス	未定
12月	ビジランテ	アイレム	未定
未定	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ファイティングストリート(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	電脳水滸伝	サンリオ	未定
未定	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	ネクタリス(仮)	ハドソン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	リアルボクシング(仮)	ナグザット	未定
未定	モトローダ	NCS	未定
未定	エナジー(仮)	NCS	未定
未定	がんばれゴルフボーイズ!!(仮)	NCS	未定
未定	改造町人ジュビビンマン	NCS	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
9月23日	孔雀王	セガ	¥5800
10月1日	ダブルドラゴン	セガ	¥5500
10月1日	R-TYPE	セガ	¥5800
10月8日	ボーグマン	セガ	¥5500
10月8日	アウトラン3D	セガ	¥5500
10月15日	イース	セガ	¥5800
11月5日	ランページ	セガ	¥5500
11月12日	バトルウィング	セガ	¥5500

超新作情報コーナー!!

(秘)編集部メモ

●バンダイの新作情報です。まず、「ハイパーショット基本セット」。これはマシンガンをTV画面に向け、実際に撃つ感覚を楽しむ、体感シューティングゲームです。この体感銃を使って遊べるソフトが来年は続々とラインナップをそろえるそうです。もうひとつは「パロディワールドモンスターパーティ」。これはゲームの中に、ホラー・ミステリー映画などのパロディーを盛り込んだアクションゲーム。映画ファン必見のゲームか？

●「松本亨の株式必勝学2」の発売は2月に。前作との大きな違いは主人公の設定で、今回は妻子ある一家の主。LV（レベル）が新しく設定され、エンディングも5種類用意されているとのこと。なかなかリアルに株と人生のシミュレーションを楽しめそうだ。

●アーケードの人気ゲーム「グラディウスII」がついにFCに移植されることになった。発売は12月予定、タイトルはまだ未定。どこまで、あのグラII（アーケード版）をFCに再現できるのか、コナミ開発陣に期待しようぜ。

●キングレコードから発売が決定した「ジーザス」はエニックスから発売された同名パソコンAVGからの移植になる。

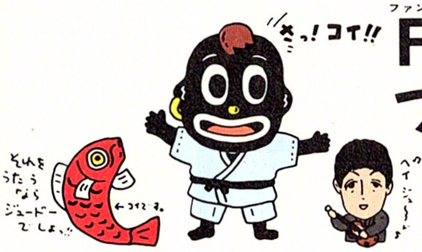
●PCエンジンに参入したNCS、来春の発売を目指して、レーシング、アクション、AVG、スポーツ（ゴルフ）の4ゲームを開発中とのこと。

Calendar 9/16〜10/7

日	予定
9/16(金)	ファミコン必勝本Vol.19発売 FSイース必勝ガイドブック発売 Ⓒコナミックスポーツ イン ソウル(コナミ)発売 Ⓒ霊幻道士(ポニーキャニオン)発売
17(土)	
18(日)	
19(月)	
20(火)	Ⓒドナルドダック(コトブキシステム)発売 Ⓒ孔雀王(ポニーキャニオン)発売
21(水)	
22(木)	
23(金)	
24(土)	
25(日)	
26(月)	FSコナミックスポーツ イン ソウル 完全必勝本発売
27(火)	Ⓒ8EYES(セタ)発売 Ⓒえりかとさとるの夢冒険
28(水)	
29(木)	
30(金)	ⒸVIVA Las Vegas (エピックソニー)発売 Ⓒ大戦略(ボーステック)発売 Ⓒナイトライダー(パックインビデオ)発売
10/1(土)	
2(日)	
3(月)	
4(火)	
5(水)	
6(木)	
7(金)	ファミコン必勝本Vol.20発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

さて、いよいよオリンピックの開幕だぁ！「コナミックスポーツインソウル」も発売されたぞ!!アンケート・ハガキの人気でも今回は着実にランク・アップ。待望のフライデースペシャルも26日に発売だ。「イース」で悩んでるキミには「イース必勝ガイドブック」が発売中!!



『スーマリ3』に『F・FII』、2大人気ソフトを徹底紹介。『桃太郎電鉄』『ロックマン2』『キング・オブ・キングス』と新作ソフトも充実だ！『大戦略』で悩んでるキミは入門講座でストレス解消。スーパーファミコンの続報もバッチリいくぜ！で、次号Vol.20の発売日は……

10/7 金曜日発売

オールカラー

●定価250円

編集後記

スーパーマリオ3はやっぱり面白かった。つまんなかったら困るな、なんておもってたもんで安心した。とにかくありとあらゆるゲーム・アイデアがガッチリつめこまれている。マリオえらいっ！(井)

食欲の秋なのである。せのせいか、やたらと腹がへる。夕方、6時頃には夕食のことを考えている。…と友だちに話したら、先月も同じようなこと言っていたと言われた。でも、秋は"特に"おなかが減るのである。(ハルク)

最近楽しいことがあったせいか、よく仕事中に「思い出し笑いをしている」と人から言われる。そのときは「いいじゃないか」と開き直るんだけど、電車で思い出し笑いをしてる人を見て、みっともないと思った。(ヒラ坊)

夏も終わり、と思っていたらあっという間に冬の始まりを予感させる今日このごろ。毎年この時期になると、毛糸屋さんへ行くのが楽しみ。私のように気の早い女の子(?)達で、にぎわっていたりするんです。(マッキー)

ファミコン必勝本 10月7日号 Vol.19

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　保坂靖一　高城正顕　捧綾
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。

昭和63年10月7日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

Ⓒ JICC出版局　1988

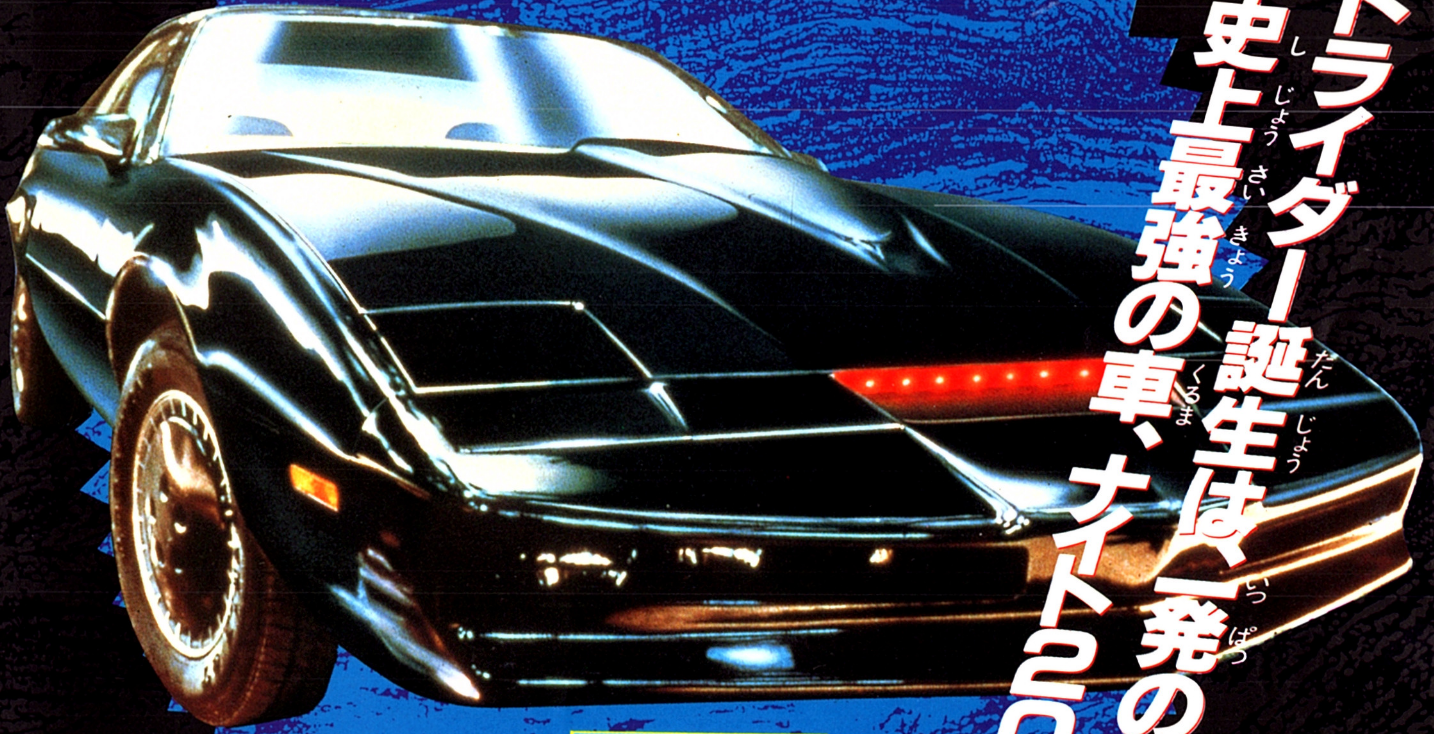
雑誌コード　27801－10／7
Printed in Japan

●本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。

ナイトライダー

KNIGHT RIDER™



ナイトライダー誕生は、一発の銃声に始まる。

史上最強の車、ナイト2000に危機が迫る。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

☆フロントガラスから見た光景（自車が画面にありません）は実際に車に乗っているかのようで迫力満点！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

☆「ナイト2000」ならではの特殊装備が盛りだくさん…ターボブースト、人工頭脳搭載マルチスクリーン、レーザー砲、ミサイル砲等、ミッションをクリアするごとに装備が充実されるRPGの要素も見逃せない。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

☆次々と襲い来る地上の敵たち、空から迫りくる巨大ヘリ、飛行機。ハイウェイを走り、空を飛び、15の都市を駆け巡って悪の軍団を叩きつぶせ！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

☆敵と闘いながら進むミッションモードの他に、カーアクションだけのドライブモードを搭載、普通のドライブゲームとしても楽しめます。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★







9月30日発売
2Mロムカセット
¥5,500

C 1982 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. A trademark of and licensed by Universal City Studios, Inc. and used by PACK-IN-VIDEO CO.,LTD. under authorization.

株式会社パック・イン・ビデオ 〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)



ファミコン必勝本
10月7日号
昭和63年10月7日発行
第3巻第19号（通巻56号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03（239）0237
定価 250円
雑誌 27801-10/7 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan